



Abril

R\$ 7,95  
22/7/2004  
Ano 5  
Nº 228

HQ

Superpoderosas precisam decifrar um enigma

PARTICIPE!  
Promoção  
A Abril  
banca mais  
sonhos.  
15 MIL PRÊMIOS E 3 CASAS

Isso a  
gente tira  
de letra!

# HERÓI ROBÔ

Descubra  
tudo sobre  
Megas XLR,  
o novo astro  
cibernético  
da TV

ISSN 1517-7467

00228

9 771517 746002

PROMOÇÃO!  
Concorra a  
10 bicicletas

CIRCOMIX

Envelope com:

1 personagem

1 minigibi

Grátis

www.RECREONLINE.com.br

GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR

SONIC  
Dicas para  
detonar  
um exército  
de vilões  
no GBA



# LILO & STITCH uma série de OUTRO PLANETA!

estreia  
exclusiva  
26 DE JULHO



**Lilo & Stitch**

da Disney - A Série

segunda  
a sexta | **12h**

colecione os D-STAMPS  
DE LILO & STITCH,  
GRÁTIS NO [WWW.DISNEY.COM.BR](http://WWW.DISNEY.COM.BR)

**Disney**  
CHANNEL

você nunca viu a Disney assim



4



**Coisas legais de saber**

6



**Você é um grude?**

Será que você faz o tipo chiclete?

8



**Supermáquina**

Saiba tudo sobre o desenho Megas XLR.

11



**Enigma**

Descubra o nome dos robôs.

12



**Robôs de verdade**

Entenda como eles trabalham.

14



**Sonic Advance 3**

Ajude o herói-ouriço a salvar o mundo.

16



**Adivinhe o que é!**

Uma poesia que veio das nuvens.

19



**Sobremesa de inverno**

Dê um banho de chocolate nas frutas.

20



**Diversão a qualquer hora**

Dicas para brincar sozinho.

22



**Cadê?**

24



**Diabo-da-tasmânia**

Conheça esse animal.

27

**QUADRINHOS**

37



**Jogo dos sete erros**

40

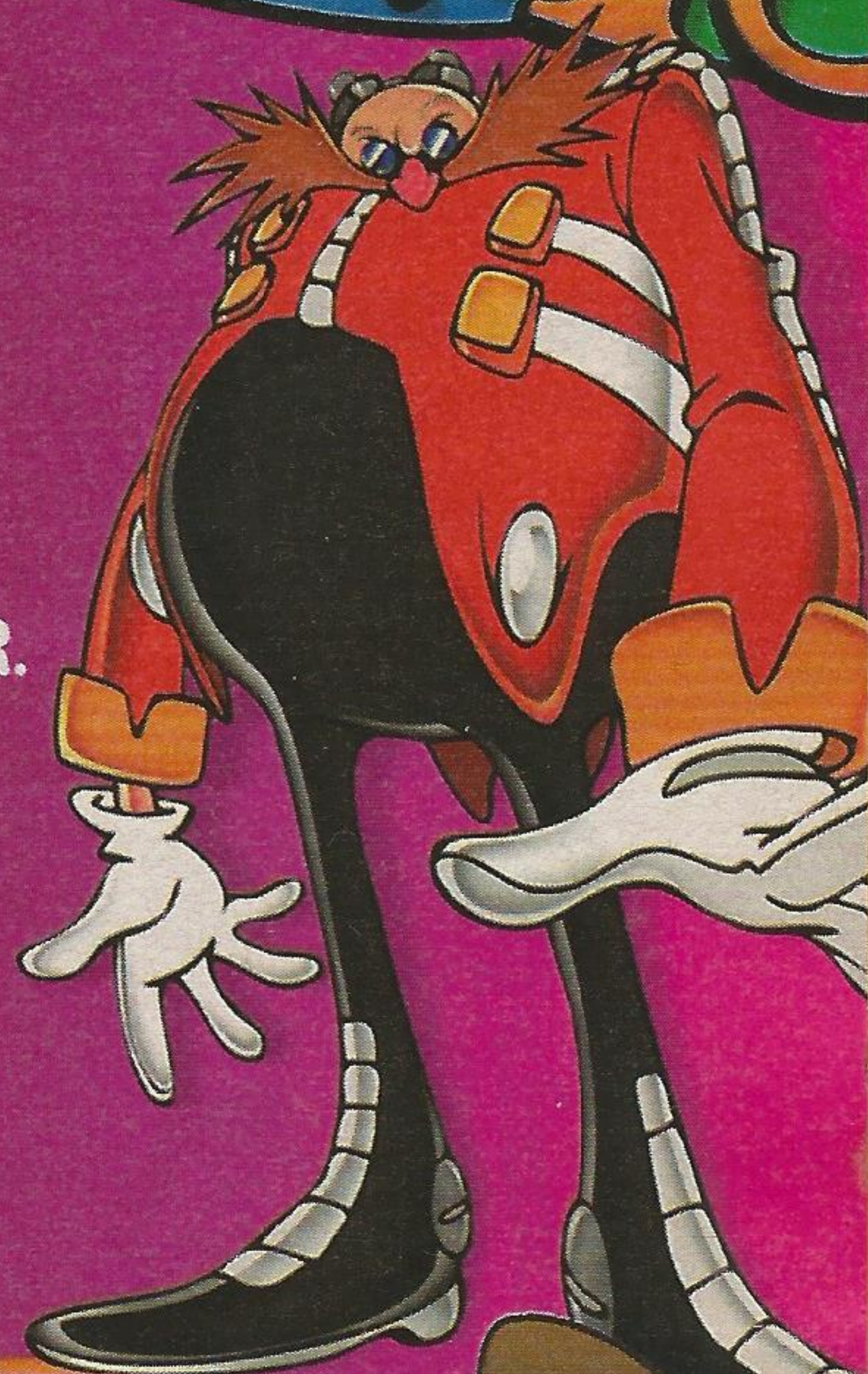


**Seu espaço na RECREIO**

42



**Para rir**





# CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

## Revista RECREIO Seção Curiosidades

Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar  
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:

recreio.abril@atleitor.com.br

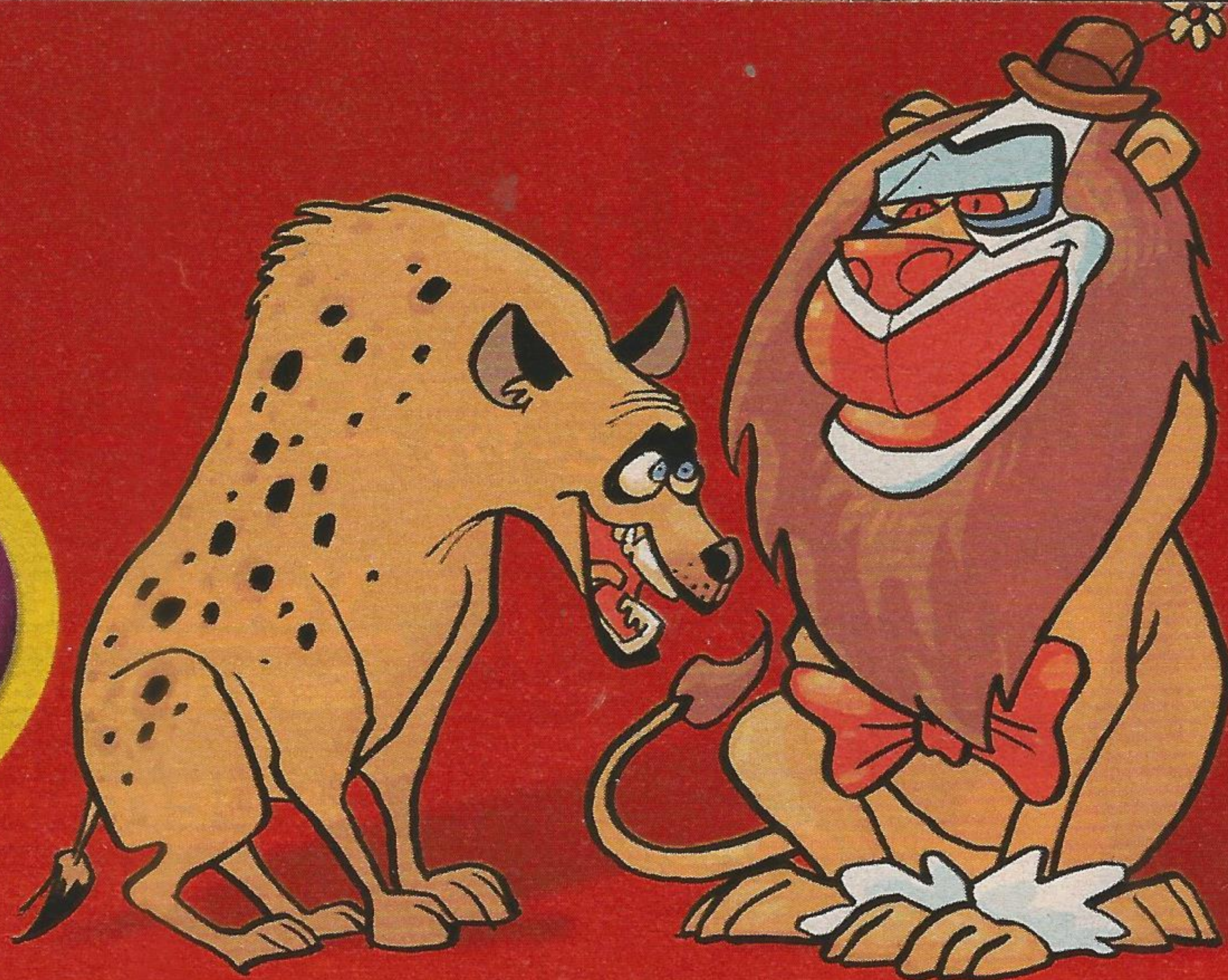


ILUSTRAÇÕES:  
FÁBIO MOON  
& GABRIEL BÁ

## O QUE É NUMEROLOGIA?

Tiago Xavier Rigobello  
Ribeirão Preto - SP

É o estudo das relações entre os números e a vida das pessoas. Para especialistas no assunto, cada letra do alfabeto corresponde a um número. Fazendo cálculos, os estudiosos definem o mapa numerológico da pessoa de acordo com o nome e a data de nascimento. Segundo eles, os números desse mapa indicam informações sobre a personalidade e o comportamento de cada um.



## POR QUE AS HIENAS RIEM?

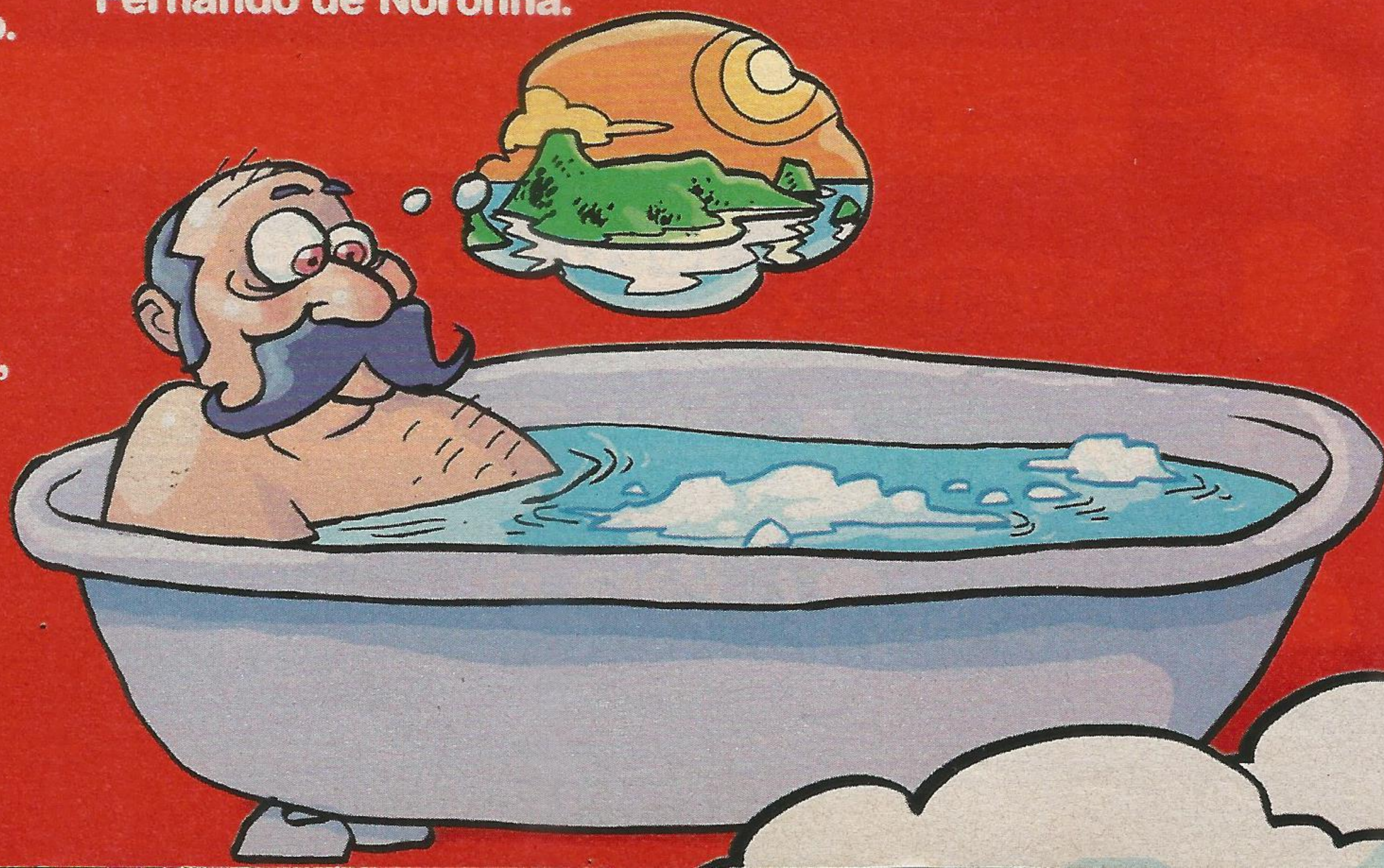
Nathan Félix, 9 anos  
São Gonçalo - RJ

Algumas espécies emitem um latido rouco, que parece uma gargalhada. Em geral, fazem isso para intimidar inimigos e não para demonstrar alegria. Elas andam em grupos e costumam caçar à noite, atacando bichos pequenos ou alimentando-se de restos de animais.

## QUEM FOI FERNANDO DE NORONHA?

Henry Dias Alves  
Rio de Janeiro - RJ

Foi um português, descendente de uma rica família inglesa, nascido em 1470. Provavelmente seu nome era Fernão de Loronha, mas não há registros precisos. Ele era um importante comerciante que, em 1503, financiou uma expedição para o Brasil. Os navegadores descobriram um conjunto de ilhas e o governo português deu a região de presente a Fernão, que nunca conheceu seu arquipélago. Com o tempo passaram a ser conhecidas como Fernando de Noronha.







## QUAL FOI O PRIMEIRO FILME DO BATMAN?

Henrique Aguiar, 8 anos  
Curitiba – PR

O homem-morcego surgiu nos quadrinhos em 1939. No ano de 1966, foi lançado um filme para TV com vários episódios da série. O primeiro filme produzido para cinema foi criado em 1989 e se chama Batman. Depois vieram Batman – O Retorno (1992), Batman Eternamente (1995) e Batman & Robin (1997). Em 2005, haverá um novo filme do homem-morcego que deve se chamar Batman Begins (algo como Batman – O Início).

CONSULTORIA:  
MAYSA MARIN (numeróloga); INGRID WIESEL (Brown Hyena Research Project); JUNIA FERREIRA FURTADO (professora de história da UFMG) e ASSESSORIA DE IMPRENSA DA WARNER.

### VOCÊ SABIA QUE...

- Um cometa pode ter trazido a vida para a Terra? Cientistas alemães acreditam que a poeira cósmica possa conter uma substância bem parecida com outra que está presente em quase todos os seres vivos do planeta.



## QUAL É A MAIOR ÁRVORE DO MUNDO?

André Elias Baptistella, 12 anos  
Araras – SP

É uma sequóia de 112.600 metros, o equivalente a um prédio de 33 andares. Ela foi descoberta pelo norte-americano Chris Atkins, em agosto de 2000, em um parque estadual da Califórnia. A localização exata dessa árvore gigante é mantida em segredo para evitar que muitos curiosos se juntem e acabem prejudicando a planta.







Tem gente que parece chiclete.  
Será que você é assim? Responda  
às perguntas e descubra.

# VOCÊ É UM GRUDE?

**1** Seu melhor amigo entra em um jogo que você não curte. Qual a sua reação?

☐ ☒ Espera e entra na próxima brincadeira.

☐ ☒ Fica furioso.

**2** Quando seu irmão vai ao cinema com a turma dele, você:

☐ ☒ Fica interessado em ir se o filme for legal.

☐ ☒ Insiste em ir junto, qualquer que seja o filme.

**3** Se vai para um acampamento com um primo, você:

☐ ☒ Passa o tempo todo só com ele.

☐ ☒ Aproveita para conhecer gente nova.

**4** Em geral, quantas vezes você telefona para o seu melhor amigo?

☐ ☒ Quando tem vontade de contar alguma coisa importante.

☐ ☒ Muitas vezes por dia.

**5** Se o seu melhor amigo faz uma viagem e não manda nenhum e-mail ou cartão-postal, você:

☐ ☒ Fica bravo e acha que ele esqueceu de você para sempre.

☐ ☒ Não se zanga, porque sabe que ele deve estar se divertindo e conhecendo lugares muito legais.

**6** Se a professora cria grupos na escola e separa você de seu melhor amigo, qual a sua reação?

☐ ☒ Reclama e diz que só faz a tarefa se ficar no grupo dele.

☐ ☒ Acha legal conhecer melhor os outros colegas.

**7** Quando seus pais recebem visitas em casa, você:

☐ ☒ Fica por perto ouvindo a conversa e ainda dá palpites.

☐ ☒ Vai brincar e deixa os adultos conversarem.





**8** Quando faz um passeio com a turma da escola, você:

- ◆ Incomoda todo mundo para sentar ao lado do seu amigo.
- Senta no lugar que estiver vago e puxa conversa com quem estiver perto.

**9** Você costuma telefonar para seus pais no trabalho:

- Quando tem algum assunto importante.
- ◆ A toda hora.

**10** Se o seu melhor amigo fica de papo com outros colegas no recreio, você:

- ◆ Morre de ciúmes e se sente passado para trás.
- Entende que ele tenha outros amigos além de você.

**11** Se o seu irmão convidasse um grande amigo dele para viajar no final de semana com sua família, você:

- ◆ Ficaria o tempo todo andando junto com eles.
- Ficaria por perto para se enturmar, mas deixaria que eles conversassem e brincassem à vontade.

**12** Se convida um amigo para sair e ele diz que vai estudar, você:

- Sabe que ele não está a sua disposição sempre.
- ◆ Pensa que se ele fosse seu amigo deixaria de lado os deveres.



## RESULTADO

### Se respondeu mais de seis ■●

Você gosta das pessoas, mas sabe que não nasceu grudado nelas. Provavelmente consegue ser um bom companheiro sem precisar exigir atenção o tempo todo e sem ficar enciumado por qualquer coisa. Assim acaba fazendo novas amizades com maior facilidade e nunca gruda demais em ninguém.

### Se respondeu mais de seis ■◆

Puxa, parece que você não vai poder reclamar se for chamado de chiclete! É gostoso estar com quem a gente gosta, mas tente não exagerar, afinal a amizade não acaba só porque o amigo não está por perto. Procure conhecer gente nova, assim você vai ter muita coisa para contar quando encontrar seu amigo.

### Se respondeu seis ■◆ e seis ■●

Às vezes, você fica com um pouquinho de medo de perder um amigo ou a atenção de seus familiares e pode acabar grudando demais em todo mundo. Tente não se preocupar muito com isso, porque as pessoas queridas não vão se afastar de você só porque estão ocupadas ou têm também outros amigos.





Texto ■ ROBERTA VIGANÓ

# MÁQUINA

Saiba tudo sobre o desenho **Megas XLR**, que mistura o estilo divertido dos animes com a ação dos videogames.

Você talvez conheça alguém como o Coop, um jovem apaixonado por mecânica, carros, robôs e videogames. Ele parece uma pessoa comum, mas vai se meter em aventuras incríveis no desenho **Megas XLR**, que estreou este mês no Cartoon Network.

Depois de passar dias trancado em sua garagem, trabalhando, Coop chama Jamie, seu melhor amigo, para conferir uma novidade: um robô gigante que ele encontrou em um ferro-velho e acoplou ao seu automóvel, criando uma máquina impressionante.

Durante a demonstração, surge no painel a imagem de uma mulher. Ela diz ser a verdadeira dona do robô, que teria caído na Terra por engano e em uma época errada. Criado para

combater uma invasão alienígena em um futuro não muito distante, Megas é poderoso e pode causar muita destruição se não for bem controlado.

Coop e Jamie não dão atenção a Kiva, a garota do futuro, e só querem se divertir com a engenhoca, que é capaz de levá-los a viagens pelo Universo, como se fosse um videogame real.

Isso até Coop tocar em um botão que não devia... De repente, surgem milhares de alienígenas maldosos e Kiva é teletransportada para o banco de trás do carro.

Será que esses novos heróis vão dar conta de vencer Gorrath, o líder da raça de extraterrestres que pretende dominar a Terra? Vale a pena conferir essa aventura na TV e se divertir com as viagens de Coop.

## MEGAS

Fabricado por alienígenas, ele foi tomado pelos terráqueos e enviado para uma missão no passado, mas acabou perdido em um ferro-velho por 70 anos. Coop o descobriu e trabalhou nele até transformá-lo nessa máquina especial. Ele tem poderes e segredos que nem Coop sabe!

## COOP

Alegre e um tanto folgado, ele é fanático por carros e games e transforma Megas em uma máquina que o conduz a viagens por diferentes mundos, como em um videogame. De repente, descobre que vai ter de virar um herói real.



# ESPECIAL

O desenho **Megas XLR** é exibido todas as sextas, às 19h30, no Cartoon Network.

## KIVA

Determinada e muito inteligente, ela vive em uma época diferente de Coop e Jamie, mas vai se encontrar com eles assim que descobre que Megas está nas mãos dos garotos. Fica louca da vida quando Coop conserta a máquina, mas admite que ninguém mais controla Megas tão bem.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

## JAMIE

Um pouco convencido, ele é o melhor amigo de Coop e está sempre pronto para as aventuras que o colega inventa. Ele acha Kiva uma chata, porque toda essa história dela de guerra com os ETs e de salvar o mundo atrapalhou seus planos de diversão.





# UMA GAROTA DIFERENTE

Conheça Jenny, a heroína do desenho Uma robô adolescente.

Nem todos os robôs de desenhos são iguais. Jenny, a estrela de **Uma robô adolescente**, passa horas no telefone com a turma, sai muito com os amigos e tem até um diário. Mas, além disso, ela usa seus poderes especiais para salvar o mundo de vilões terríveis.

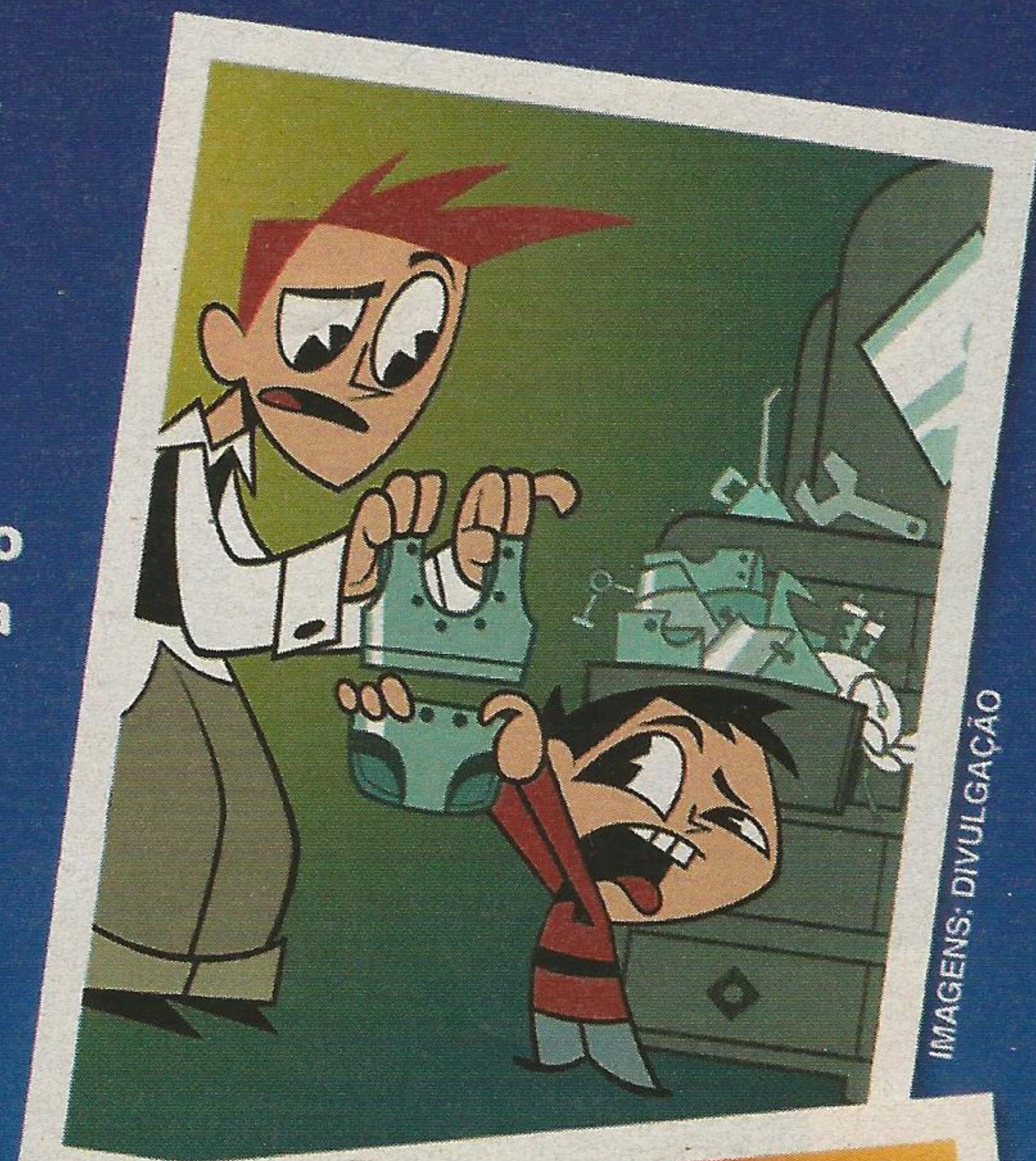
Também conhecida como XJ9, Jenny é um modelo exclusivo criado pela senhora Wakeman, uma especialista em robótica. Ela programou os sistemas da garota-robô, que tem grandes habilidades, mas não sabe lidar direito com elas.

Convivendo com seus amigos, Brad e Tuck, Jenny aprende a agir como qualquer menina de sua idade, indo à escola, fazendo amizades e até inimizades às vezes.

Os garotos, por sua vez, adoram acompanhar a robozinha em suas missões eletrizantes para salvar o mundo de qualquer ameaça.

Diferente, alegre e muito corajosa, Jenny se destaca na turma e acaba virando alvo de duas meninas da escola, Tiff e Brit, que vêem na nova aluna uma ameaça.

Aos poucos, a doce XJ9 também acaba despertando a curiosidade do colega Sheldon, que transforma-se secretamente em Silver Shell – O Homem Metálico. Na verdade, esse personagem misterioso nunca mostrou nenhuma habilidade especial e só aparece na hora que o perigo acaba. Mesmo assim, ele tem tudo para desenferujar o coração de Jenny.



IMAGENS: DIVULGAÇÃO



O desenho **Uma robô adolescente** é exibido todas as sextas, às 18h30, na Nickelodeon.

Quer conhecer outros desenhos sobre robôs? Entre no site da RECREIO!

www.**RECREIO**.com.br



# ENIGMA

Decifre as pistas para descobrir o nome dos robôs que trabalham na construção do modelo RX.

Resposta na página 42.



- R5 não tem antenas.
- R6 e R2 estão voando.
- A cor verde aparece em R3 e R1.
- R6, R1 e R4 têm a cor vermelha.





CONSULTORIA: JOÃO  
MAURÍCIO ROSÁRIO  
(do Laboratório de Autonomia  
e Robótica da Unicamp).

Texto ■ CRISTIANE YAMAZATO

# ROBÔS DE VERDADE

**Já pensou que legal ter seu robô? Entenda melhor para que eles servem.**

Eles brincam, constroem carros, investigam vulcões e até viajam pelo espaço bisbilhotando em outros planetas. Os robôs de verdade são aventureiros especialistas em estudar lugares perigosos.

Para os cientistas, robôs são máquinas programáveis e reprogramáveis, que podem executar sozinhas algumas funções, tais como movimentar materiais, peças, ferramentas ou ativar dispositivos específicos.

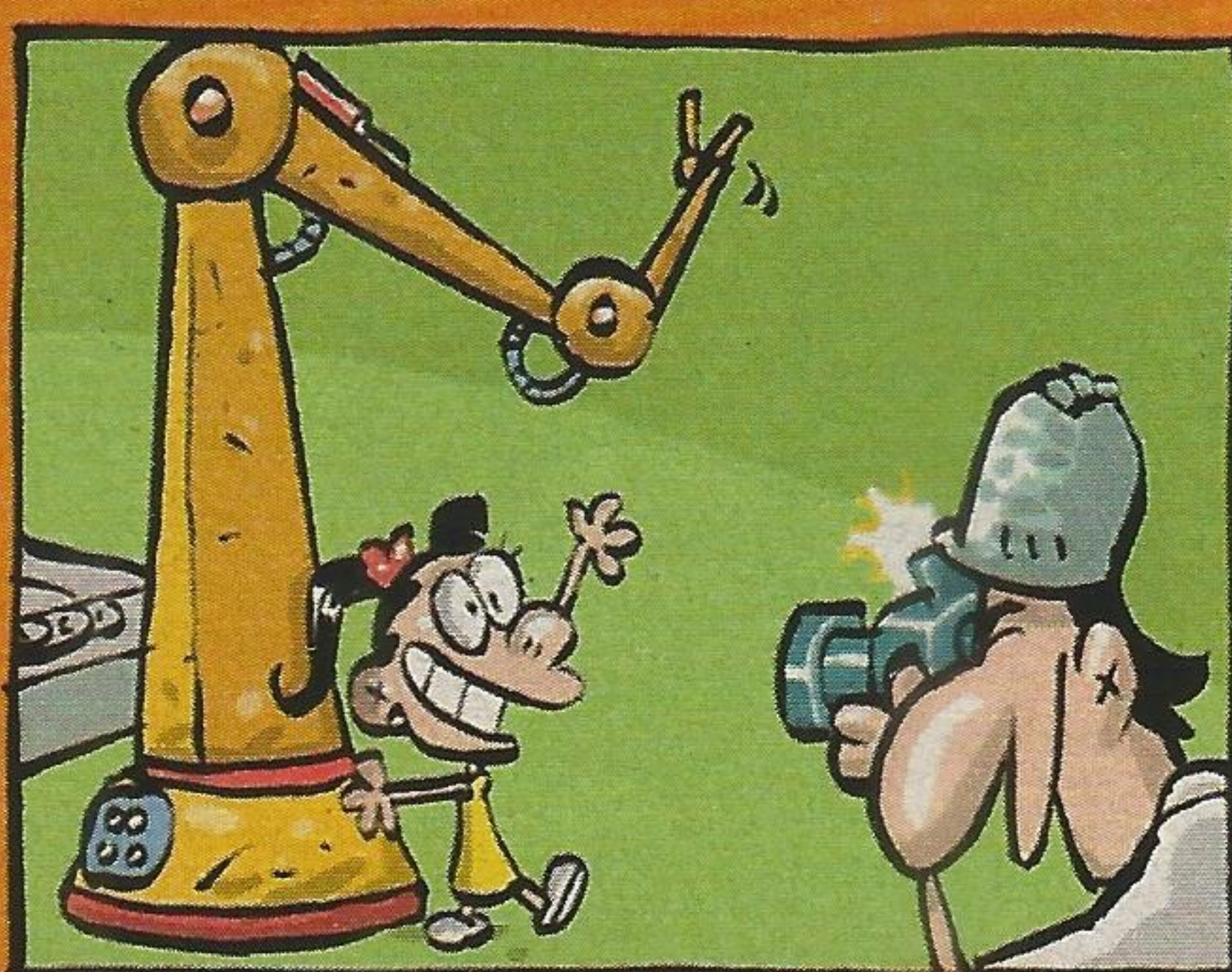
E, ao contrário do que costuma acontecer nos filmes e desenhos, a maioria não tem aparência humana.

Os robôs da Nasa que foram enviados para coletar informações e fazer fotos em Marte, por exemplo, parecem mais carrinhos de brinquedo. Outros são só braços mecânicos usados para fazer trabalhos repetitivos como apertar parafusos ou encaixar peças minúsculas em computadores.

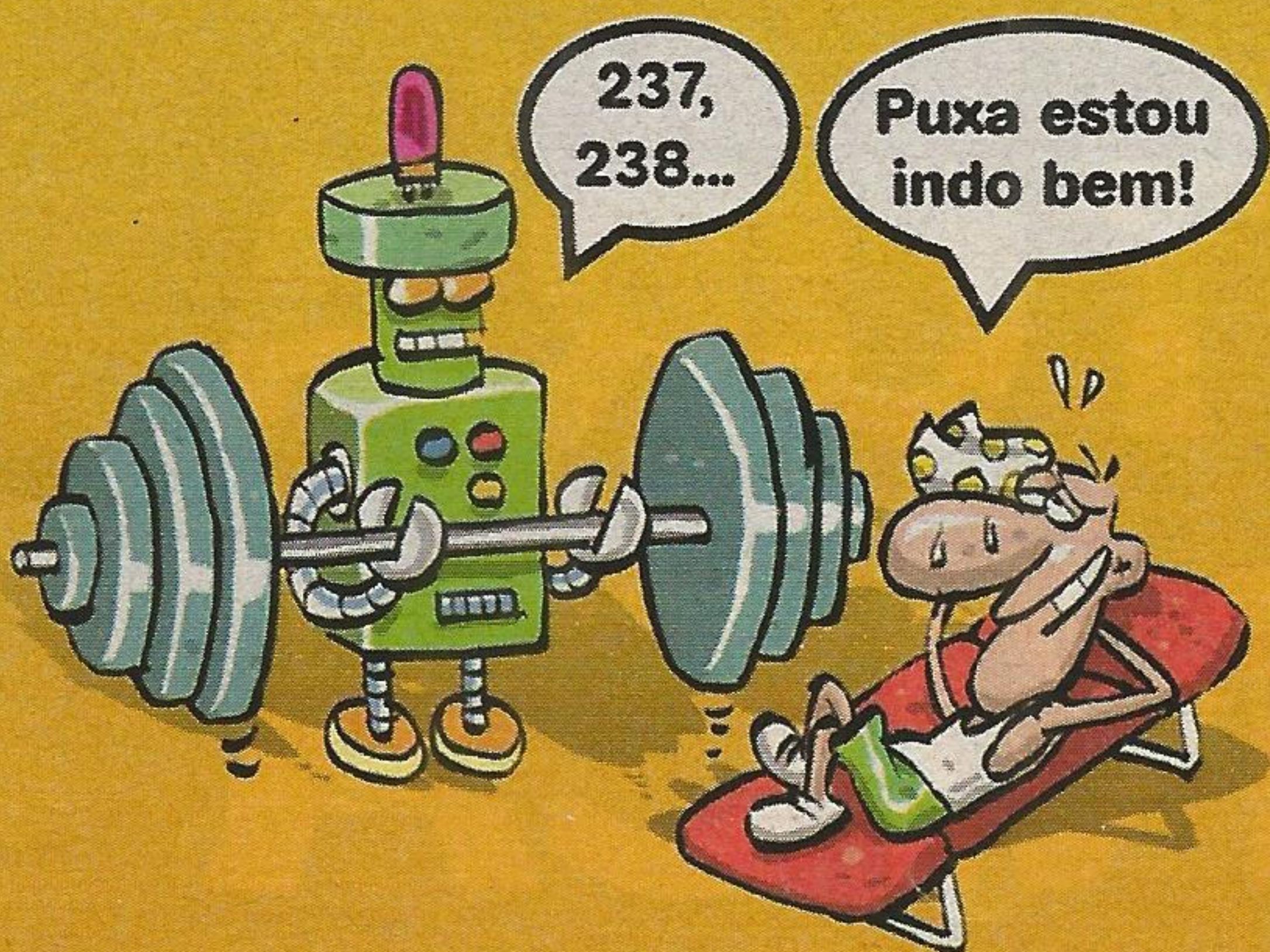
## Eles são inteligentes?

O que essas máquinas fazem é reproduzir seqüências de movimentos programadas pelos humanos. Eles possuem conjuntos de peças interligadas, que são acionadas geralmente por comandos eletrônicos. Assim aprendem a andar, soltar, agarrar, puxar, deslocar, apertar, filmar e muito mais.

Os robôs podem trabalhar em áreas diferentes. Enquanto muitos montam carros ou computadores, outros mergulham fundo para investigar seres marinhos ou encaram o calor de camadas bem profundas da Terra.







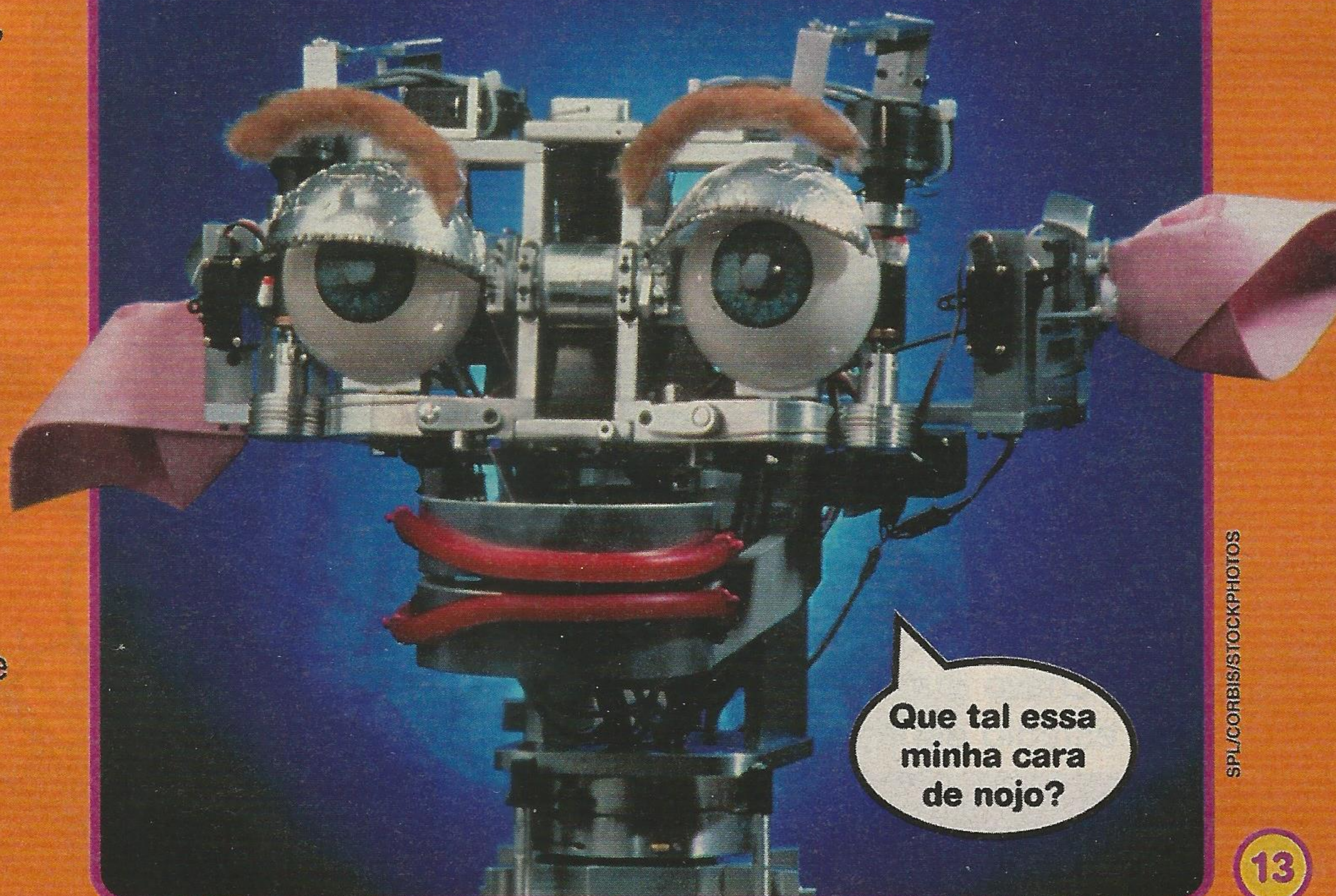
Alguns desarmam bombas sem colocar vidas em risco e há os que realizam cirurgias delicadas, sem tremer na hora de operar um paciente. Há ainda os robôs feitos para brincar e também os que são astros de cinema, construídos para dar vida e movimento a personagens especiais como o Hipogrifo que aparece em Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban.

Apesar de todas essas habilidades, não se pode afirmar que os robôs tenham inteligência. Isso porque alguém sempre precisa “dizer” a eles o que fazer. Eles são programados para todas as suas ações e, se algum imprevisto acontecer, não têm como resolver o problema.

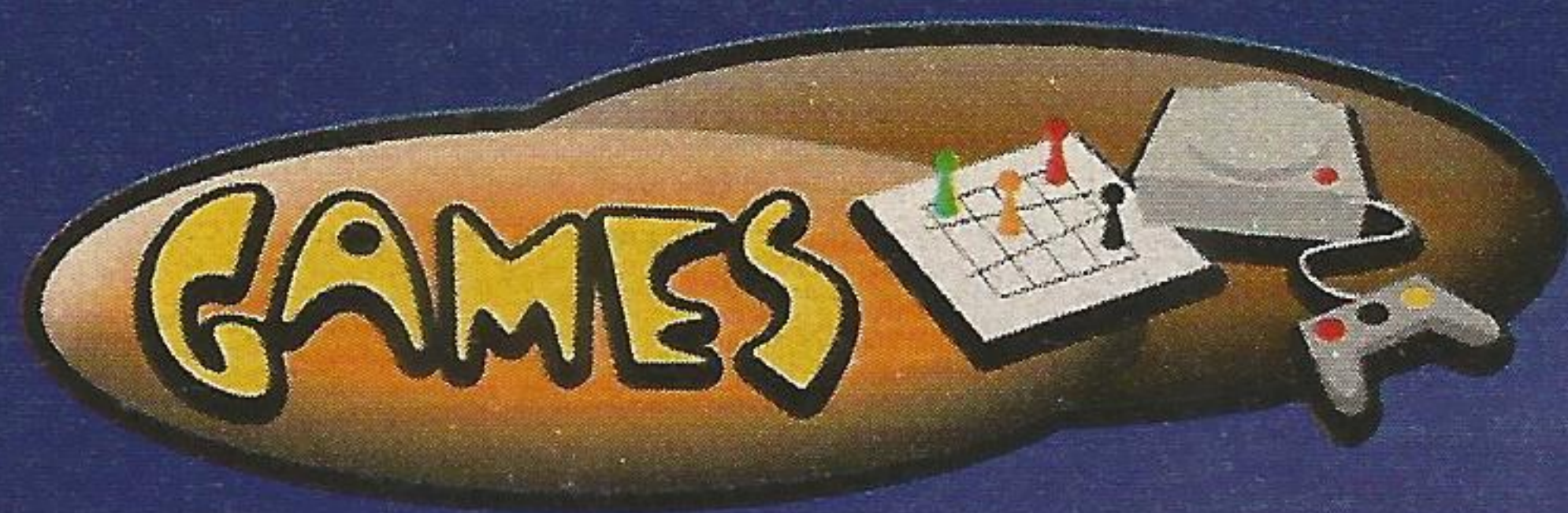
O grande desafio dos cientistas é construir uma máquina capaz de se movimentar com facilidade, tomar decisões, resolver problemas e perceber e analisar o que ocorre ao seu redor. Há até quem pretenda criar um robô capaz de ter sentimentos. Mas isso está bem longe de virar realidade. Pelo menos, por enquanto.

## VOCÊ SABIA QUE...

- ▶ A ideia de construir máquinas capazes de realizar tarefas sozinhas é antiga? No ano 250 antes de Cristo, o grego Ctesibius fez uma que funcionava com a força da água, sem a ajuda de humanos. Esse foi o primeiro esboço de um robô.
- ▶ O escritor Isaac Asimov criou leis para os robôs em 1942? Eles não podem ferir as pessoas, têm de obedecer às ordens recebidas e devem proteger a sua existência, desde que isso não vá contra as outras duas leis.
- ▶ A palavra “robô” foi usada pela primeira vez em 1921 pelo escritor tcheco Karel Capek? O termo original era “robota”, que em tcheco significa “trabalho forçado”.
- ▶ Quem quer construir robôs tem de ser bom em matemática? O profissional dessa área estuda engenharia mecatrônica.
- ▶ Já existe uma Copa do Mundo de Robôs com disputas de futebol entre robôs de vários países?
- ▶ Um estudante de engenharia americano criou um robô que faz origami? Ele é capaz de dobrar figuras simples como chapéus e barcos.
- ▶ Existe um robô que pode sorrir ou parecer triste? Criado há sete anos, **Kismet** só tem rosto e foi feito para que o cientistas pesquisassem as emoções. Com olhos e orelhas grandes e muitos sensores, ele percebe reações humanas e reage, fazendo uma cara triste quando leva uma bronca. Mas não sabe diferenciar um sorriso envergonhado de uma risada de verdade, por exemplo.







# AVENTURA SUPERSÔNICA

**Brinque no Game Boy Advance com Sonic Advance 3, o mais legal da série.**

O malvado Dr. Eggman tem um novo plano para conquistar o mundo e começou a transformar os animais da floresta em soldados robôs.

Você tem como missão investigar vários mundos e encontrar os amigos Knuckles, Amy e Cream. Com eles será possível formar uma equipe de combate para evitar o domínio das máquinas.

No início, você escolhe se quer comandar Sonic ou Tails e cada um tem habilidades exclusivas. Com um comando especial é possível receber a ajuda do parceiro, que será fundamental nessa

aventura, pois você só consegue se sair bem combinando os poderes dos dois heróis.

Na área principal de cada estágio, há mini-jogos para você ganhar muitas vidas.

Em cada estágio, é preciso passar por três fases e enfrentar uma máquina demolidora. E é bom saber logo: o vilão tem um super-robô lutador chamado Geemel. Mas não se apavore. Afinal, você está na briga junto com o ouriço mais rápido do Universo!



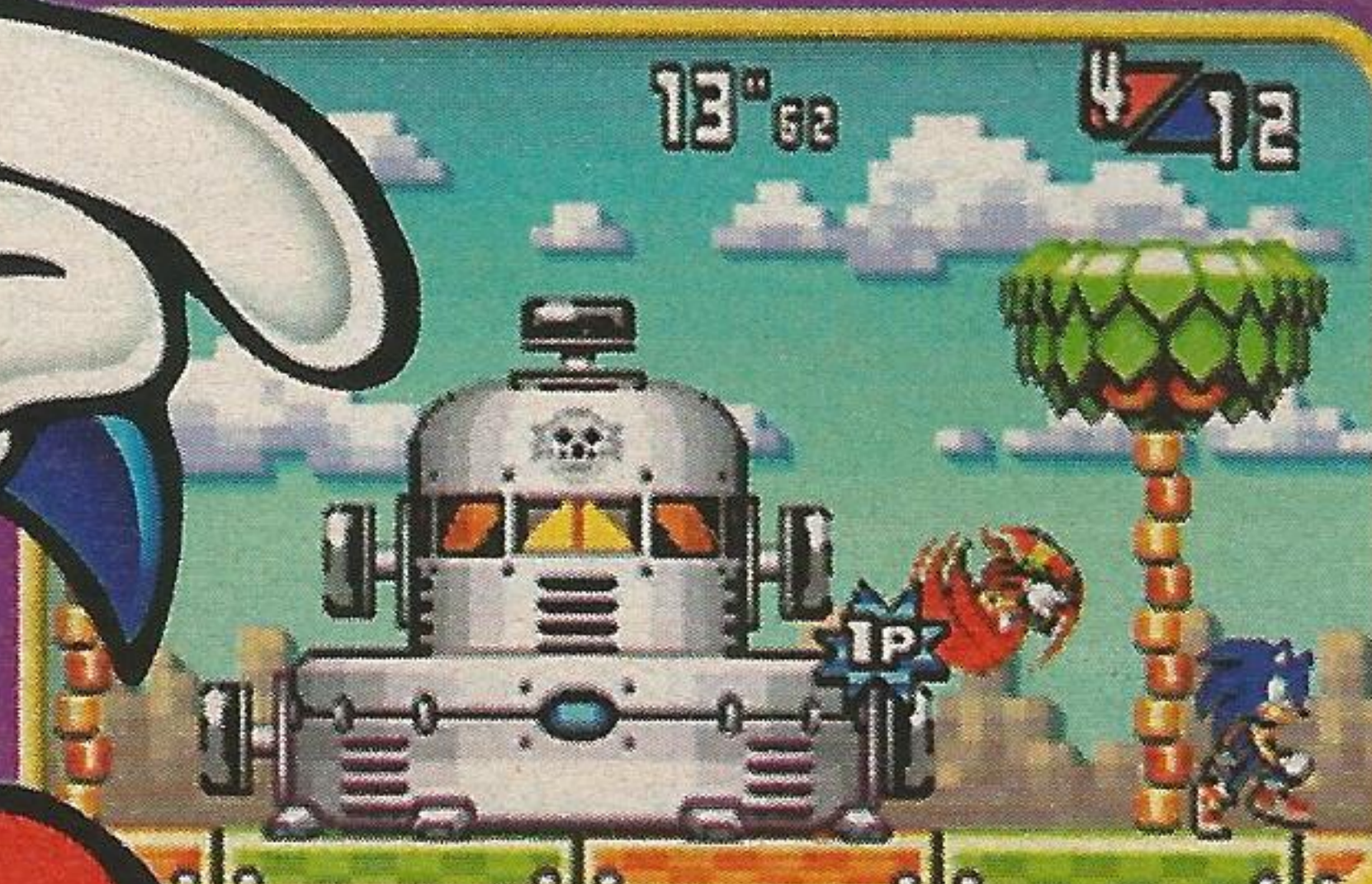
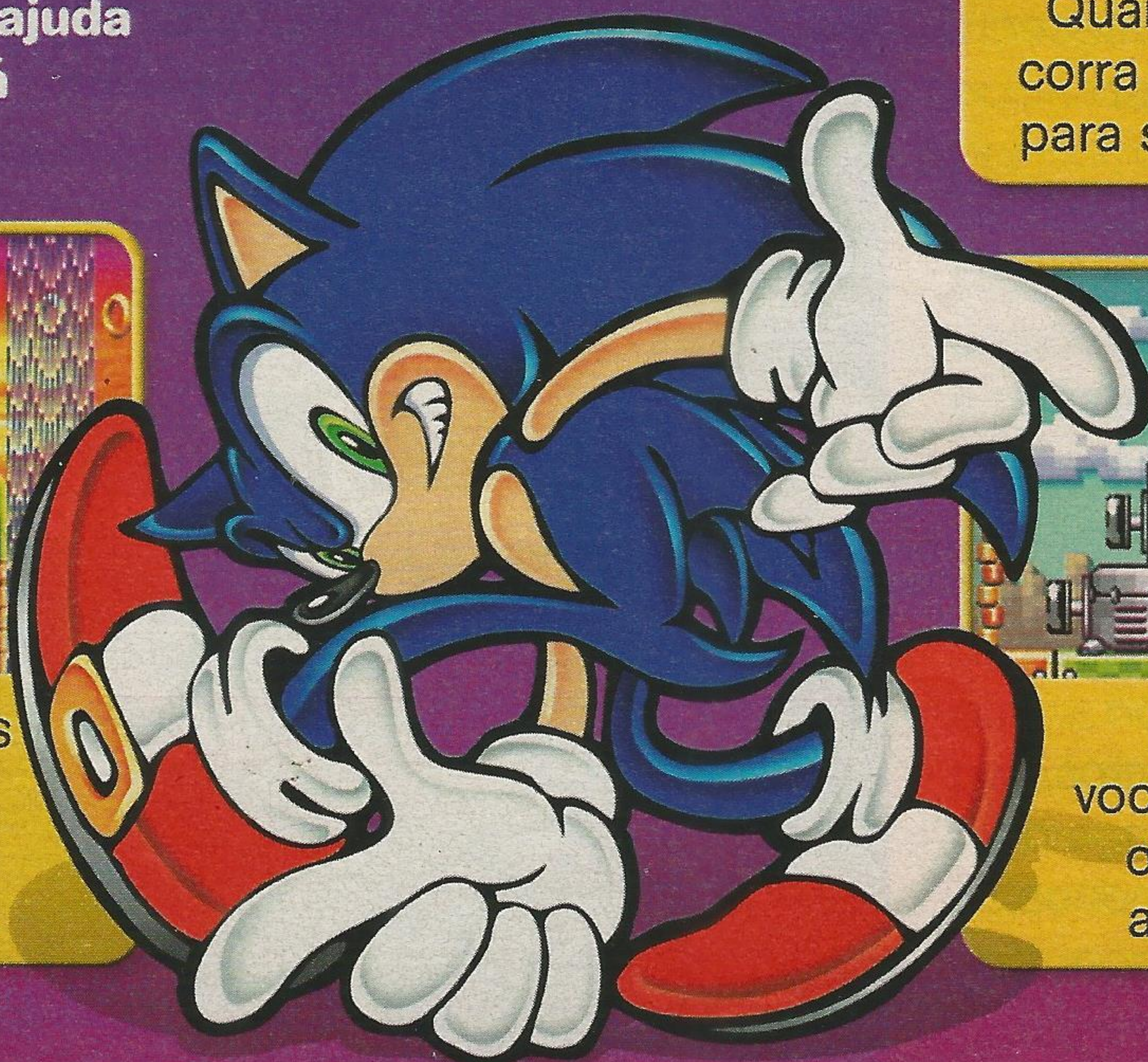
Knuckles é um dos personagens que você habilita e que vai ajudá-lo no caminho.



Salte sobre a gangorra. Quando a bola subir, corra para o outro lado para ser lançado no ar.



Encontre dez Chaos na área, pegue a chave e abra o estágio especial.



Neste desafio, você tem de acertar os botões com a luz colorida.



# PROMOÇÃO

# CIRCOMIX

## Invente um personagem para o CIRCOMIX e concorra a **10 BICICLETAS**

Use a imaginação, desenhe  
um personagem, escolha o nome dele  
e descreva em 10 linhas, no máximo,  
quais são as suas habilidades e  
por que ele deveria participar do Circo.

**Mande seu personagem para:**  
**Promoção CIRCOMIX**

Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar • São Paulo • SP  
CEP 05425-902

### Regulamento

- 1 • Os participantes devem ter no mínimo 6 e no máximo 11 anos de idade durante o período da promoção e ser residentes no Brasil. É proibida a participação de filhos, irmãos, netos, primos ou sobrinhos de funcionários da Editora Abril S.A. e de pessoas envolvidas na realização da promoção.
- 2 • Os participantes deverão enviar o desenho de um personagem acompanhado do nome e de um texto de, no máximo, 10 linhas descrevendo as habilidades do personagem e por que ele deveria participar do CIRCOMIX.
- 3 • Cada participante pode enviar quantas cartas quiser.
- 4 • Todas as cartas deverão trazer nome, idade, endereço completo e telefone do autor, além de nome completo de um responsável legal pelo participante.
- 5 • Os trabalhos devem ser enviados para Promoção CIRCOMIX - Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar - São Paulo - SP - CEP 05425-902. Só serão aceitos os trabalhos com carimbo do correio até 29 de julho de 2004.
- 6 • Os trabalhos serão divididos em duas categorias: autores de 6 a 8 anos e autores de 9 a 11 anos. Serão considerados vencedores e premiados cinco autores de cada categoria. Cada vencedor receberá uma bicicleta aro 20 Peaks JR 2000.
- 7 • Os trabalhos serão selecionados por um grupo de especialistas segundo critérios de imaginação, originalidade, criatividade e adequação ao tema. As decisões da comissão julgadora são soberanas e irrecorríveis.
- 8 • Os trabalhos enviados, premiados ou não, não serão devolvidos e serão destruídos ao final da promoção.
- 9 • Esta promoção está de acordo com o inciso II do artigo 3º da Lei 5768/71 e com artigo 30 do Decreto 70951/72, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorteio ou pagamento pelos concorrentes, nem com vinculação destes ou dos contemplados a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.
- 10 • A relação dos ganhadores será divulgada na revista RECREIO a partir de 12 de agosto. Os prêmios serão enviados aos ganhadores até 45 dias após a divulgação do resultado da promoção.
- 11 • Os participantes, por intermédio de seus pais ou responsáveis legais, concordam em ceder aos promotores os direitos para a divulgação do texto produzido para a promoção e de seus nomes sem qualquer ônus.
- 12 • A participação nesta promoção implica aceitação deste regulamento.

Agora  
é só você  
criar!

IMAGEM  
MERAMENTE  
ILUSTRATIVA



**ERA  
UMA VEZ**

# ADIVINHA O QUE É!

**Olha! Uma nuvem no céu!  
Como voa, cambalhota,  
Toda branca, branca inteira,  
Brincando sua brincadeira.**

**Vira, gira, fica torta,  
Parece formato de bota.  
Vira, gira, outra volta,  
Parece um avião.  
Vira, gira, torce o rabo,  
Parece um leopardo.  
Vira, gira, feito um tufão,  
Parece um algodão.**

**Que delícia, bom se fosse  
Uma nuvem de algodão-doce.**

**Quem sabe, se abrir bem a boca,  
Talvez desça esta nuvem louca  
Como a tal da serração  
E eu possa comê-la toda,  
Toda a nuvem de algodão!**

**Abro a boca e fecho os olhos...**

**Epa! Estou sentindo alguma coisa:  
Não é doce de açúcar  
E também não é salgado...**

**Corre, corre todo mundo,  
Porque eu já estou molhado!**

**Texto ► MARIANE GELENSKI  
Ilustração ► BIRY**







### Você vai precisar de:

- **frutas** variadas
- 200 gramas de **chocolate** ao leite
- 200 gramas de **chocolate** meio amargo
- 1 caixa de **creme de leite**

# Delícia de inverno

Veja como preparar um fondue de chocolate irresistível.

**1** Corte as frutas em pedaços. Pique os chocolates, coloque-os em uma tigela e leve ao microondas por 2 minutos na potência média. Desligue, retire a tigela e mexa com cuidado. Deixe por mais 1 minuto no microondas.

**2** Despeje o creme de leite em outra tigela e leve ao forno de microondas por 1 minuto na potência média.

**3** Coloque o creme de leite cuidadosamente na tigela do chocolate e esquite por mais um minuto.

**4** Peça ajuda a um adulto para retirar a tigela do microondas com cuidado. Mexa para misturar bem. Depois é só espetar as frutas em um garfinho ou palito de churrasco, passar no chocolate e hum... experimentar!

Hum... adoro frutas!

## MUITA HISTÓRIA

A palavra fondue (lê-se fondi) vem do verbo francês *fondre*, que significa derreter. Não se sabe como surgiu essa delícia, mas há algumas lendas sobre essa invenção, que era feita apenas com queijo e depois ganhou novas versões.

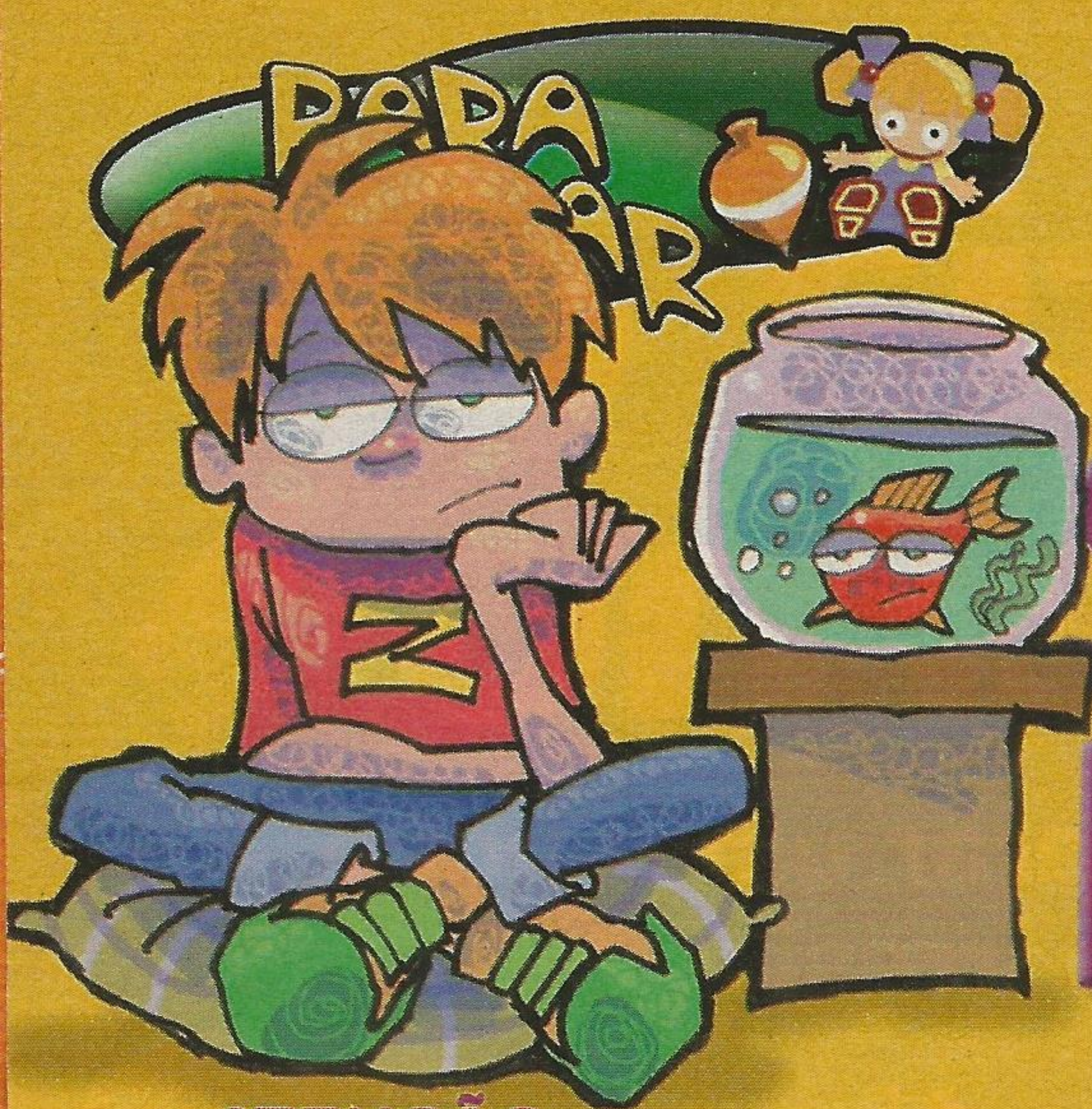
Contam que na Idade Média houve um período em que a produção de queijo na Suíça foi imensa. Quando chegou o inverno, o frio foi tão rigoroso que várias regiões ficaram isoladas e ninguém podia sair de casa. Aí alguém teve a idéia de derreter o queijo para guardá-lo e vendê-lo quando

o inverno acabasse. Para conservar melhor, eles misturaram no queijo derretido uma bebida alcoólica chamada kirsch. Na hora de provar a mistura, um homem teria espetado pão em um pauzinho e mergulhado no queijo. Aí todos acharam a idéia tão boa, que acabou virando uma receita.

Outra história famosa conta que os suíços teriam criado o fondue para aproveitar pedaços de queijos que ficavam muito duros durante o inverno.

Eu prefiro chocolate!





Confira algumas maneiras de se divertir quando a turma está longe.

# SOZINHO EM CASA?

## ATENÇÃO... GRAVANDO!

Você vai precisar de:

- 1 gravador
- 1 fita cassete



**1** Invente propagandas de coisas das quais você mais gosta. Primeiro faça uma lista que pode incluir desde seu bicho de estimação até um doce, por exemplo.

**2** Escreva frases curtas e, se quiser, pegue alguns CDs para incluir trechos de música. Ensaie um pouco e depois grave uma fita com seus comerciais anunciando coisas como "Ernesto, o gato mais fofo do mundo".

## CARTÕES PERSONALIZADOS

Você vai precisar de:

- páginas de revistas velhas
- cartolina

**1** Faça cartões para seus amigos com fotos e desenhos de revistas ou crie você mesmo alguns desenhos e pinte.

**2** Tire as medidas das figuras e recorte a cartolina. Depois cole as figuras em cartolina e escreva mensagens na parte de trás. Envie seus cartões pelo correio ou entregue pessoalmente.



## PARA QUEBRAR A CABEÇA

Você vai precisar de:

- revistas velhas
- cartolina



**1** Escolha uma foto ou figura grande em uma página de revista, recorte e cole na cartolina. Risque a cartolina, recorte, embaralhe tudo e tente montar a figura. Faça isso com várias páginas e misture todas para montar muitos quebra-cabeças.



## FAÇA SEU GIBI

Você vai precisar de:

- ▷ papel sulfite
- ▷ grampeador
- ▷ lápis e caneta preta
- ▷ régua
- ▷ lápis de cor

- 1 Junte as folhas, dobre-as na metade e grampeie no meio. Planeje o que vai colocar em cada página, desenhe os personagens a lápis e coloque os balões.
- 2 Depois faça o contorno com caneta preta e pinte personagens e cenários. Passe caneta também nas letras dos balões.



## Mais dicas legais

- ▷ Aproveite para rever seu filme ou desenho favorito.
- ▷ Faça uma limpeza ou até uma mudança na decoração do seu quarto. Ligue o som para ficar mais divertido.
- ▷ Se tem computador, crie um blog, uma espécie de diário eletrônico que pode ser feito em vários sites.
- ▷ Pegue seu estojo de tintas e faça desenhos e pinturas.
- ▷ Organize suas fotos e monte um álbum legal.
- ▷ Dance! Coloque uma música agitada e divirta-se dançando das maneiras mais engraçadas.
- ▷ Passeie e brinque com seu bicho de estimação.

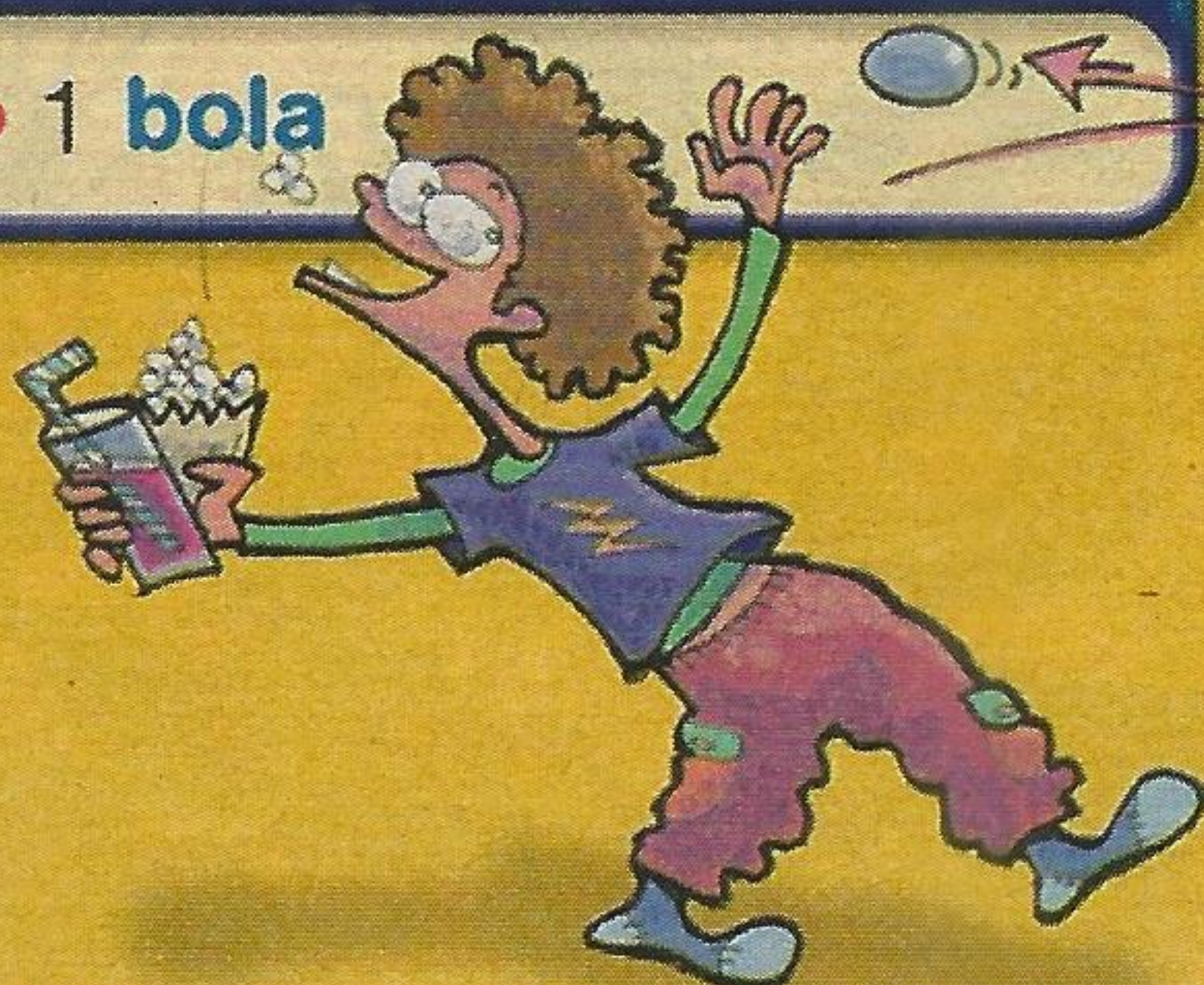
Depois, Tobí!  
Agora eu vou arrumar meu guarda-roupa.



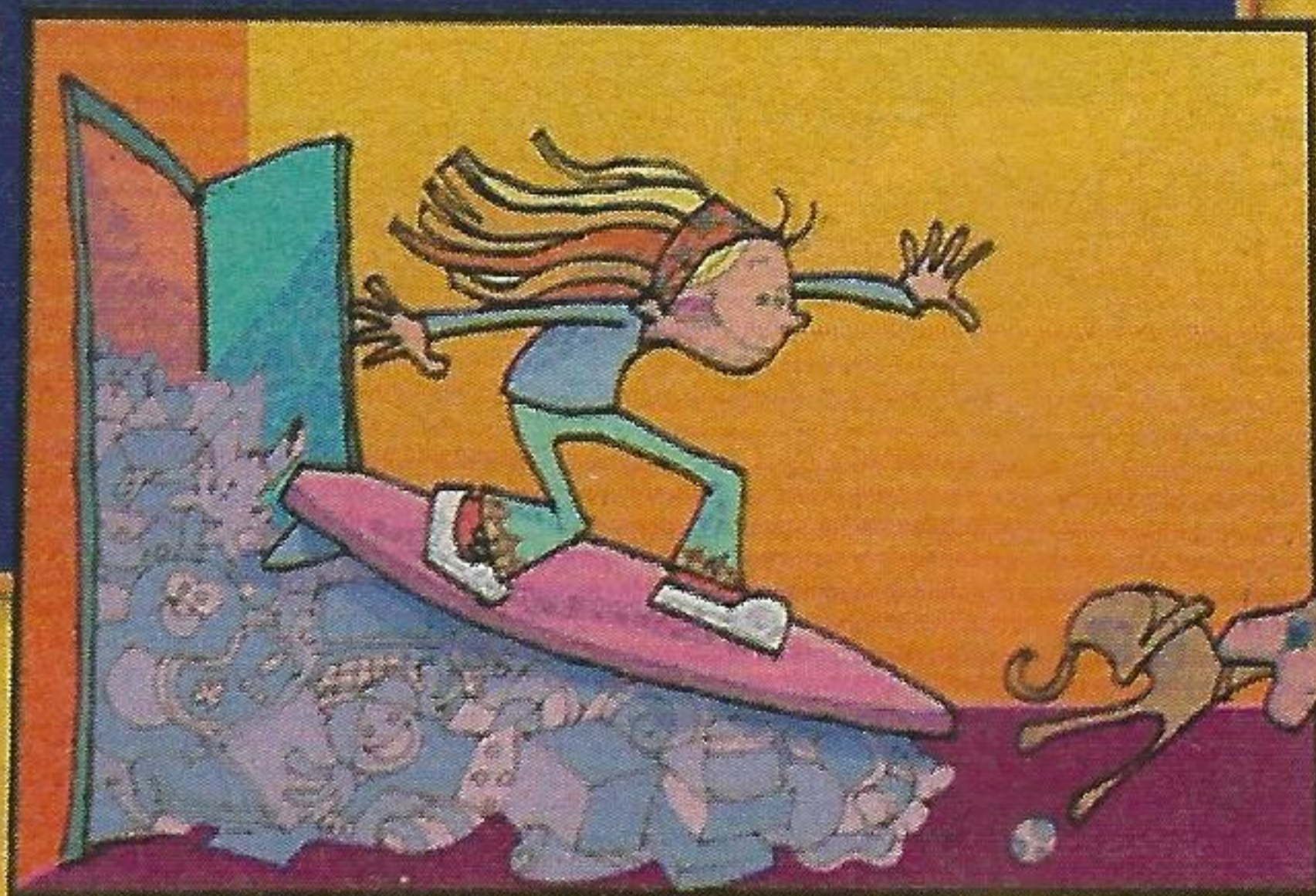
## BOLA NA PAREDE

Você vai precisar de:

- ▷ 1 bola



- 1 Enquanto joga e rebate a bola na parede, diga as frases abaixo e faça os gestos, sem derrubar a bola!  
*Primeiro! (jogue a bola)*  
*Seu lugar! (sem tirar os pés do lugar)*  
*Sem rir!*  
*Com um pé!*  
*Com o outro!*  
*Com uma mão!*  
*Com a outra!*  
*Piruetas!*  
*Bate-palmas!*  
*Mãos na cintura!*  
*Braço cruzado!*  
*Mão na nuca!*  
*Ponto final!*



## PROMOÇÃO



## FAZ DE CONTA

A promoção foi o maior sucesso! Porém, devido à grande quantidade de cartas recebidas, não foi possível selecionar os trabalhos para premiação no prazo previsto. Para garantir a seleção rigorosa do material, optamos por divulgar os nomes dos premiados a partir da edição 229, na próxima semana. Contamos com a compreensão de todos. Obrigado por participar!





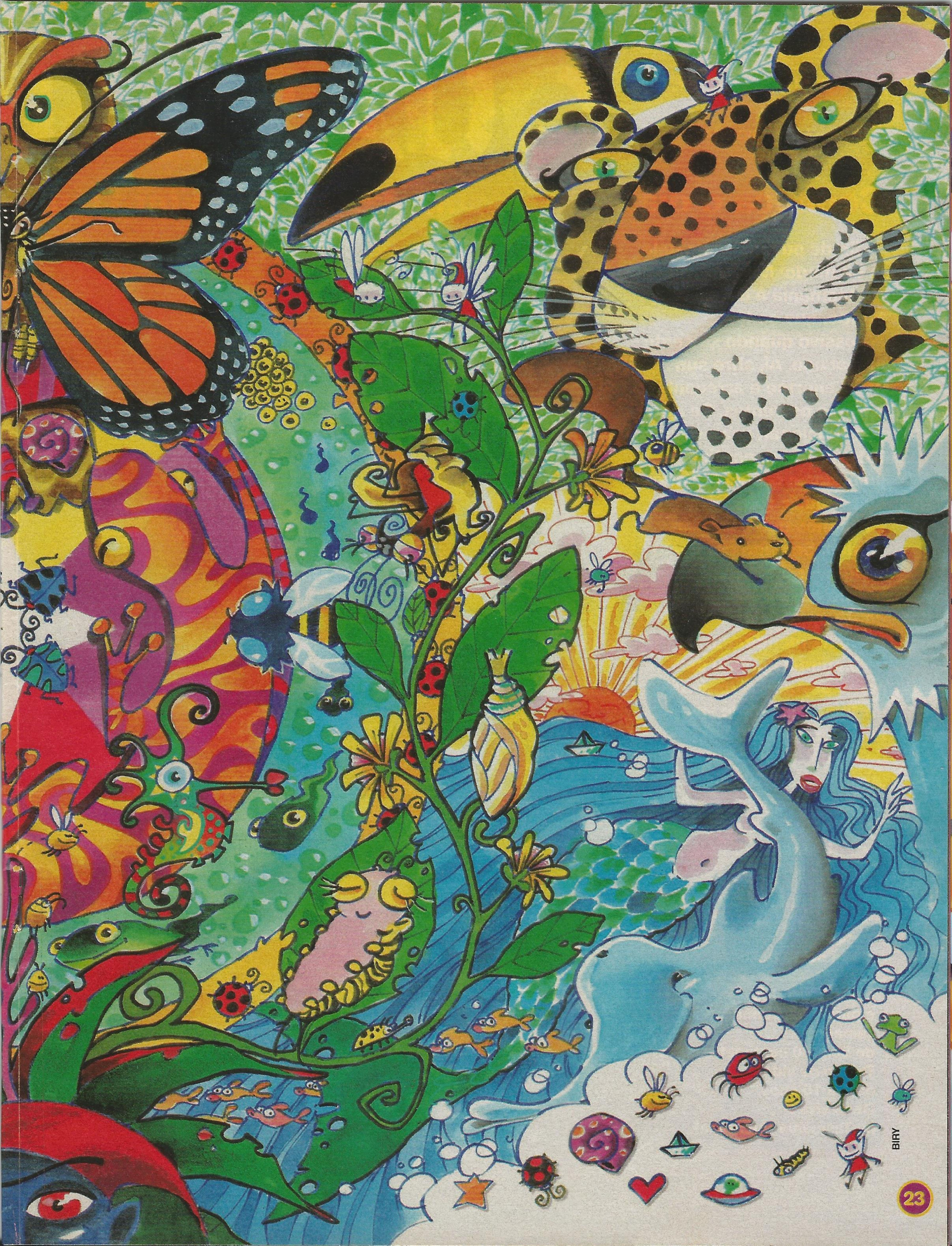
# Cadê?

Se olhar com atenção,  
você vai encontrar as  
figuras que aparecem  
em destaque e muitas  
outras surpresas  
encantadas.

Resposta na página 42.







BIRY





Texto ► CLÁUDIO FRAGATA

# QUASE U

## Conheça o diabo-da-tasmânia, um mamífero com

Só de ouvir o nome dele já dá medo! Mas o diabo-da-tasmânia é um bicho tímido, que só fica agressivo quando se sente ameaçado. Aí, abre sua boca enorme e arreganha e range os dentes. Se isso não funcionar, usa outros truques como emitir guinchos e grunhidos altos ou produzir sons bem estranhos que parecem latidos. Se nada der certo e ele tiver de atacar, morde para valer, pois tem dentes pontudos e muita força na mandíbula.

O animal ganhou esse nome porque os nativos da Tasmânia, onde vive, ficavam arrepiados de medo quando ouviam esses barulhos e achavam que os ruídos só podiam vir de algum ser sobrenatural.

### A ficha do bicho

**Peso ►**

cerca de 10 quilos.

**Alimentação ►**

carniça, insetos e pequenos animais.

**Tamanho ►**

de 50 a 80 centímetros.

**Tempo de vida ►**

de 7 a 10 anos.

**Onde vive ►**

na Tasmânia (Austrália).

Veja no site da RECREIO outras informações sobre os marsupiais.

www.**RECREIO**.com.br



# MA FERA

## fama de mal-humorado.

### Lentos e cuidadosos

Durante o dia, o diabo-da-tasmânia se abriga em cavernas, moitas, buracos de árvores ou em tocas abandonadas. À noite, sai em busca de carniça para comer. Se não encontra nenhum bicho morto, caça insetos, pássaros e animais pequenos.

Ele se movimenta lentamente e é até um pouco desengonçado quando anda, por isso não é muito habilidoso na hora de caçar. Apesar de toda essa moleza, os mais jovens conseguem escalar árvores para pegar ovos nos ninhos.

O diabo-da-tasmânia faz parte da turma dos

marsupiais, bichos que têm uma bolsa na barriga para guardar os filhotes. A bolsa dessa mamãe é diferente das outras, pois fica totalmente fechada nos primeiros meses. Lá dentro há quatro tetas e ela nunca tem mais de quatro filhotes.

Eles se deslocam para a bolsa ao nascer e ficam lá, mamando e dormindo, por cerca de 100 dias.

Depois a bolsa se abre e os bebês, mais fortes e cobertos de pêlos, são levados para um ninho, onde ficam até o fim da fase de amamentação.

### Ele é famoso!

O Taz foi criado em 1954 para aparecer em um único desenho do Pernalonga. Fez tanto sucesso que participou de outros episódios e depois ganhou sua própria série. O visual do Taz é parecido com o dos bichos de verdade, com o corpo peludo e a boca enorme e cheia de dentes pontudos. Já o seu temperamento não é tão parecido assim. Taz é piradão, destrói tudo o que está à sua frente e tem um apetite fora do comum.

FOTOS: CORBIS/STOCK PHOTOS

Quando percebe a aproximação de bichos maiores, ele grita e mostra os dentes para assustar os inimigos.

Já cansei de falar que não sou bravo!

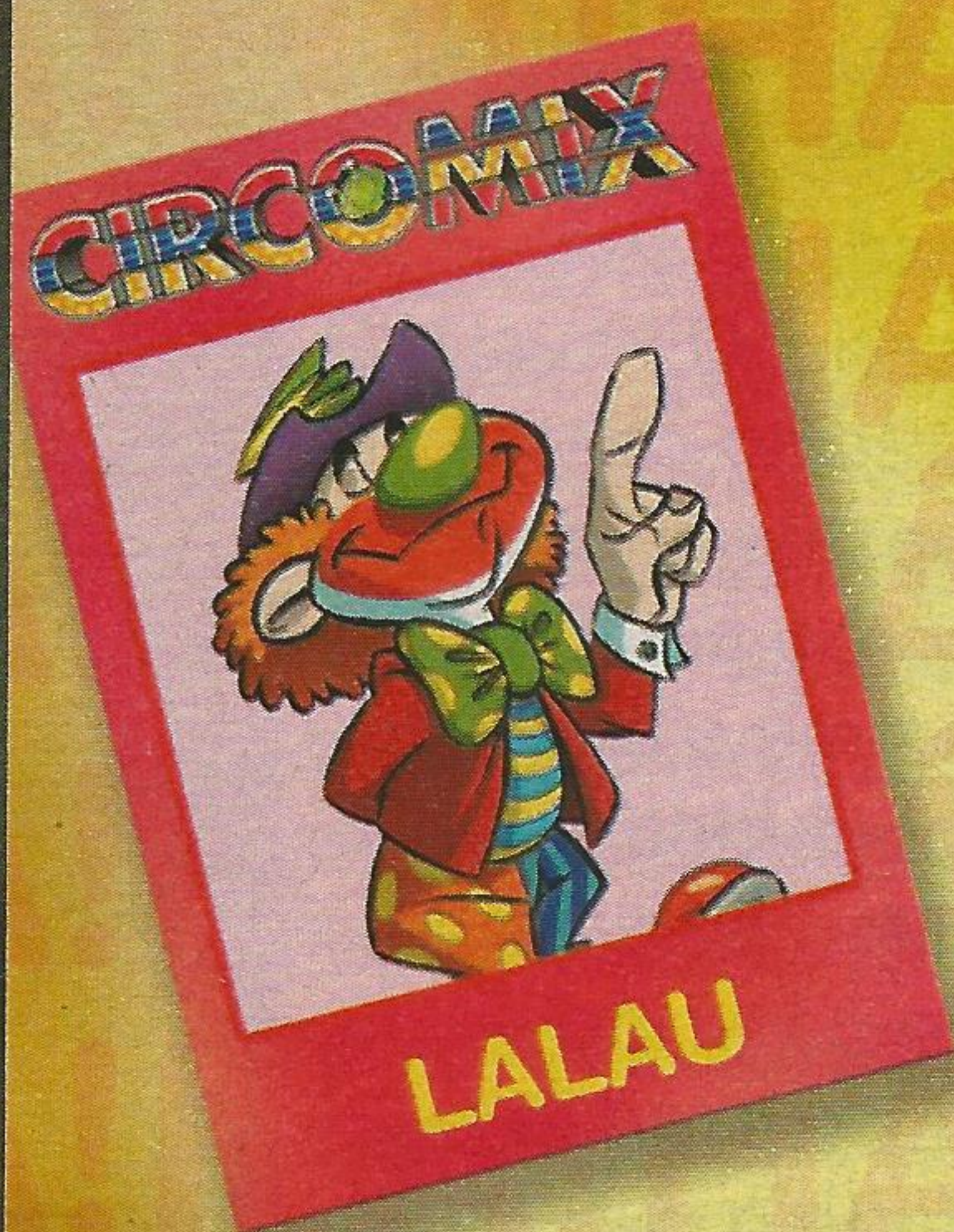
Melhor você disfarçar, amigo!

DIVULGAÇÃO



Semana que vem,  
você vai rolar  
de tanto rir.

wegcomunicação



Experimente  
misturar o Lalau  
com o Tobias  
e com o Oto.



Descubra mais no minigibi  
que vem na Recreio.



Lalau, o palhaço mais engraçado do Universo,  
vai encher a sua casa de alegria e diversão.  
Você vai encontrar muito humor e gargalhadas  
junto com a próxima Recreio. Não perca!

Patrocínio:

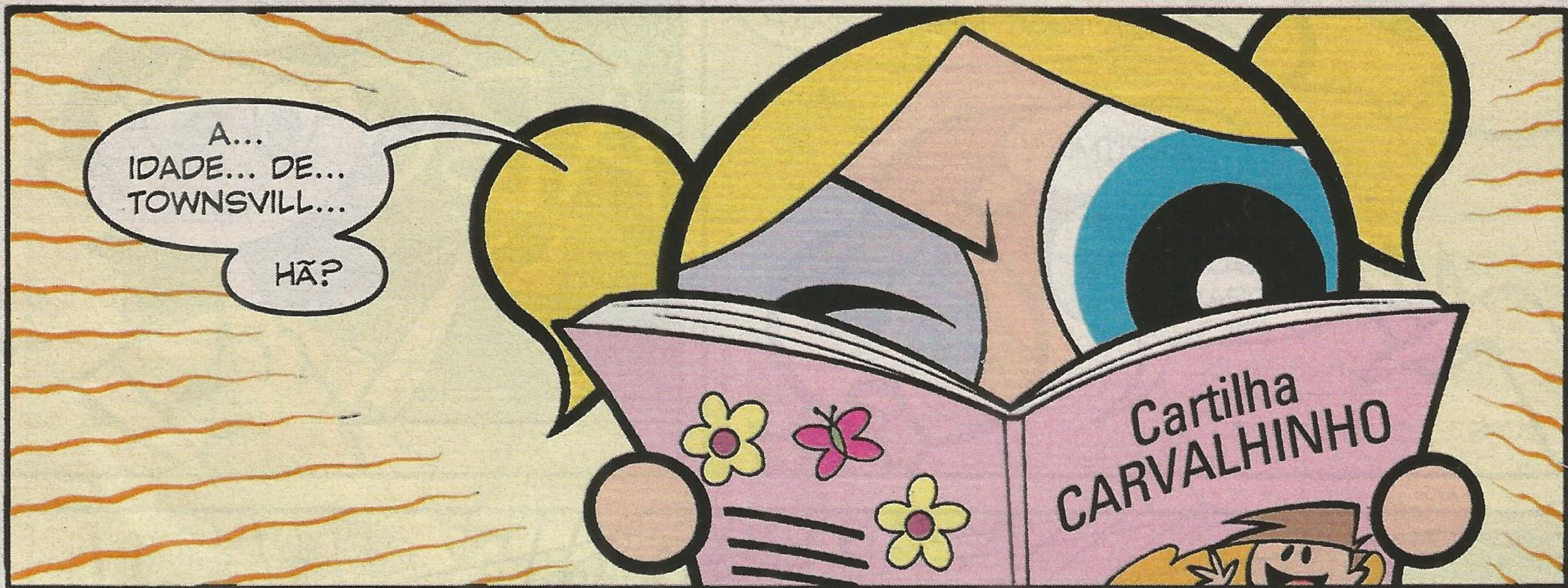


Toda quinta, nas bancas.

**CIRCOMIX**

Uma coleção de outro mundo



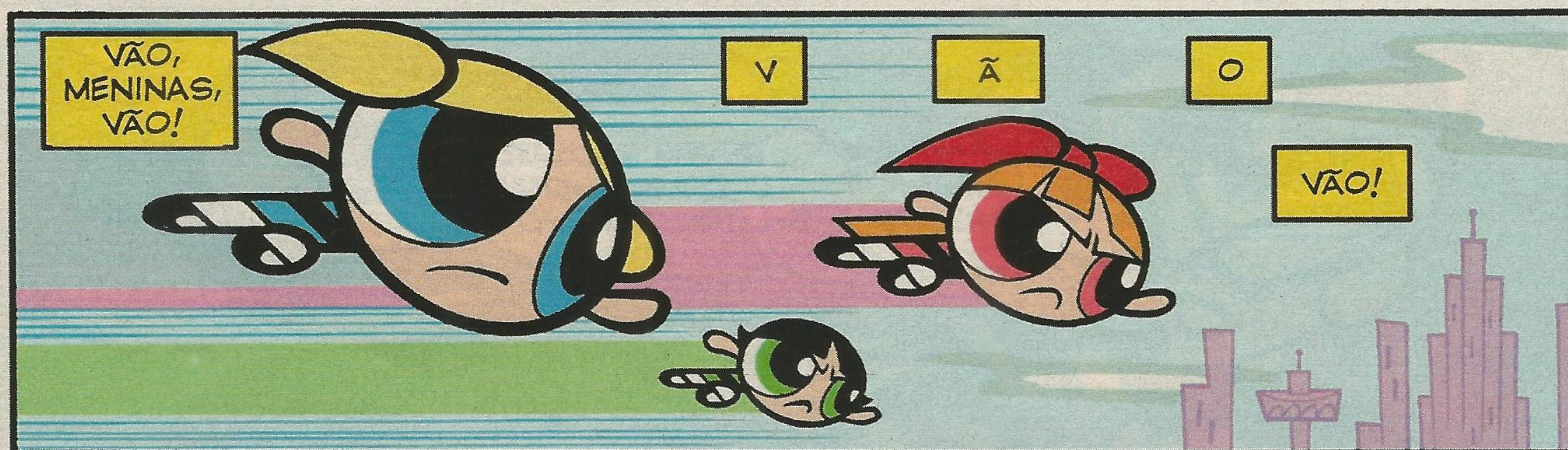
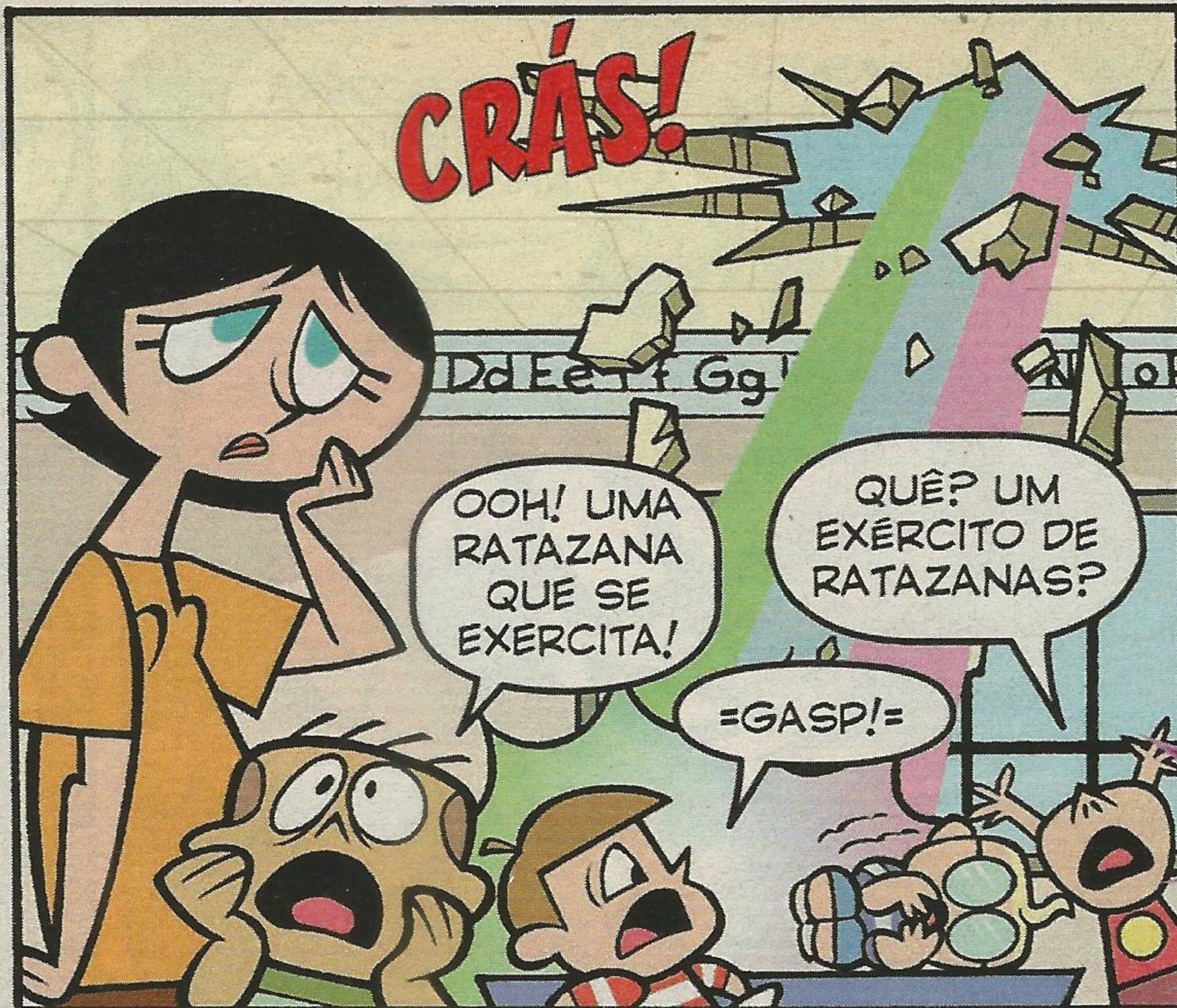


TEXTO ■ DAN SLOTT  
ARTE ■ PHIL MOY  
CORES ■ DAVE TANGUAY  
TRADUÇÃO ■ MARCELO ALENCAR  
AS MENINAS SUPERPODEROSAS CRIADAS POR  
CRAIG MCCRACKEN













VOU LANÇAR  
UMA ONDA DE  
CRIMES SOBRE  
A CIDADE!

E NADA PODERÁ  
ME DETER!  
AH, AH, AH!



DE ONDE  
VEM ESSA  
TRANSMISSÃO,  
SRTA.  
BELLUM?

NINGUÉM SABE!  
MAS A IMAGEM  
ESTÁ EM TODAS  
AS TVS!

VAMOS ACHAR  
A BANDIDA  
E... POFT!

NÃO PODE  
SER TÃO DIFÍCIL!



VÃO,  
ZANGÕES.

... DEVEM ROUBAR  
O C-A-R-R-O  
B-L-I-N-D-A-D-O!



QUÊ? ELA  
FALA UMA  
LETRA DE  
CADA VEZ!

HEIN?

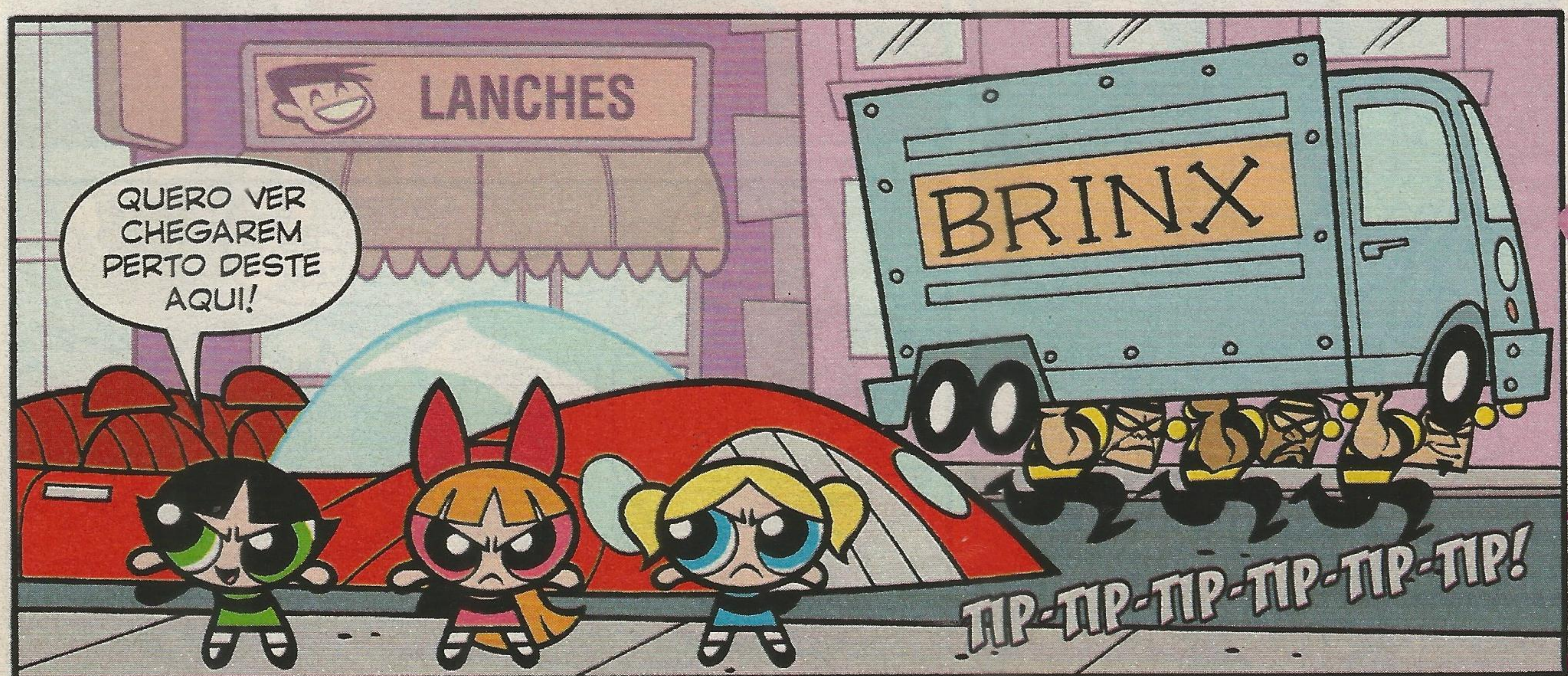
O QUE ELA  
DISSE?



ELA FALOU QUE  
OS ZANGÕES VÃO  
ROUBAR O CAR...

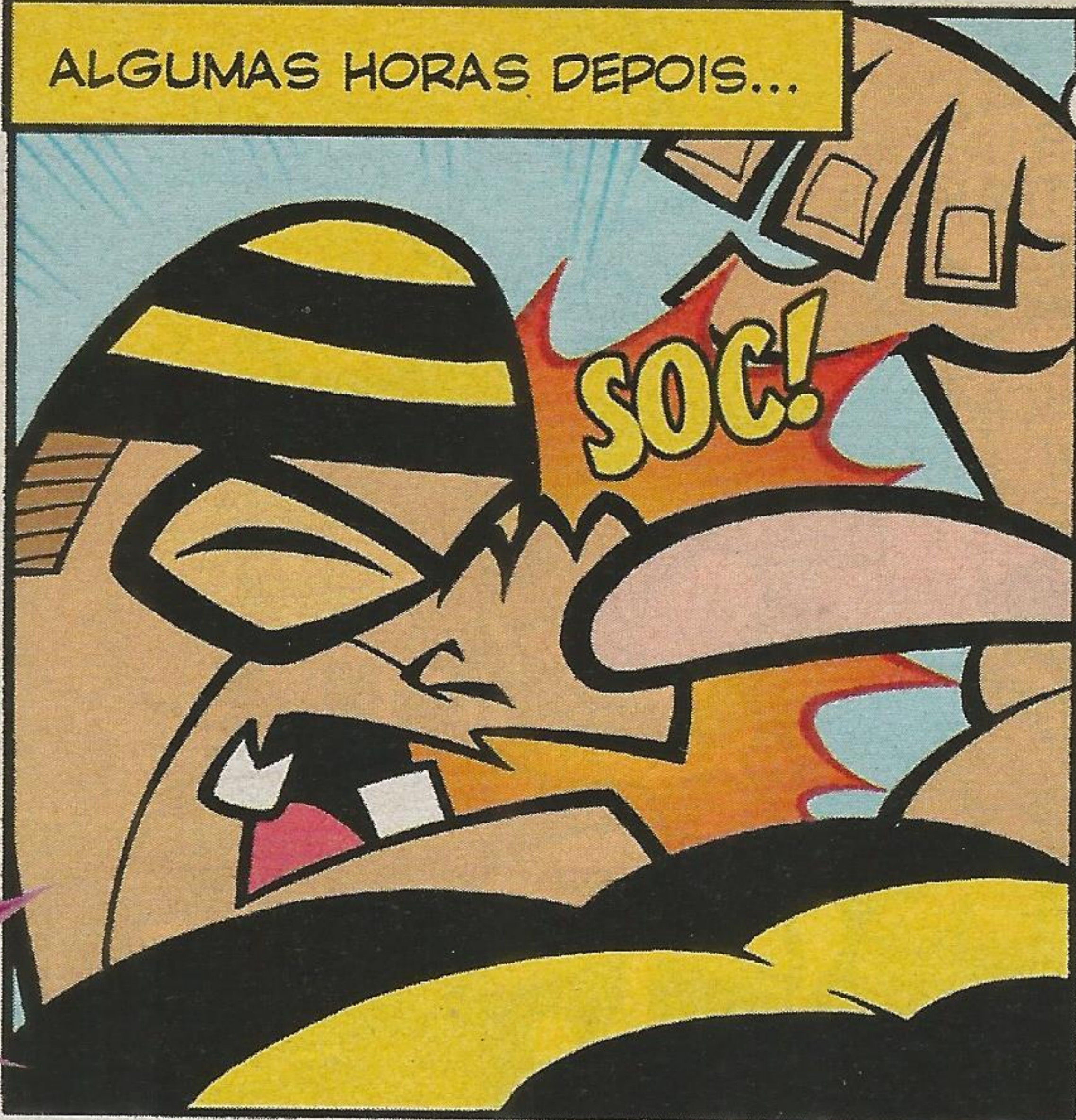
ESPEREM!







ALGUMAS HORAS DEPOIS...



AGORA VOCÊS  
ABUSARAM!

A CHARADA FOI FÁCIL  
DE DESVENDAR!



HORA DE ATIVAR A  
NOSSA ARMA SECRETA,  
RAPAZES!

USEM O R-A-I-O  
F-A-T-A-L CONTRA  
A LINDINHA!



O QUE É  
MAIO  
NATAL?

SEI LÃ! O  
NATAL É EM  
DEZEMBRO...



OH! UM  
RAIO  
FATAL!

CLARO!

AGORA... É  
QUE... VOCÊS...  
ME... DIZEM!

COF!  
COF!











BASTA,  
ZANGÕES!  
AGORA EU  
ORDENO QUE...

...SURRUPIEM TODO  
O E-L-E-M-E-N-T-O X DE  
TOWNSVILLE!



# Alimento X

TEM ALGUMA  
COMIDA CHAMADA XIS  
NO SEU MENU?

SIRRVO  
APENAS O  
MELHORR DE  
LA CUISINE  
FRRANCESA!

O QUE É  
CUISINE?  
ACHO QUE  
É COISINHA,  
EM FRANCÊS!  
DÃÃ!

QUE  
GOSTO SERÁ  
QUE TEM?



LIMPEM O ESTOQUE  
DO PROFESSOR  
UTÔNIO!  
AGORA DEVO  
CRIAR ALGUMA  
D-I-V-E-R-S-Ã-O  
ENQUANTO EU...  
E-S-C-A-P-O!

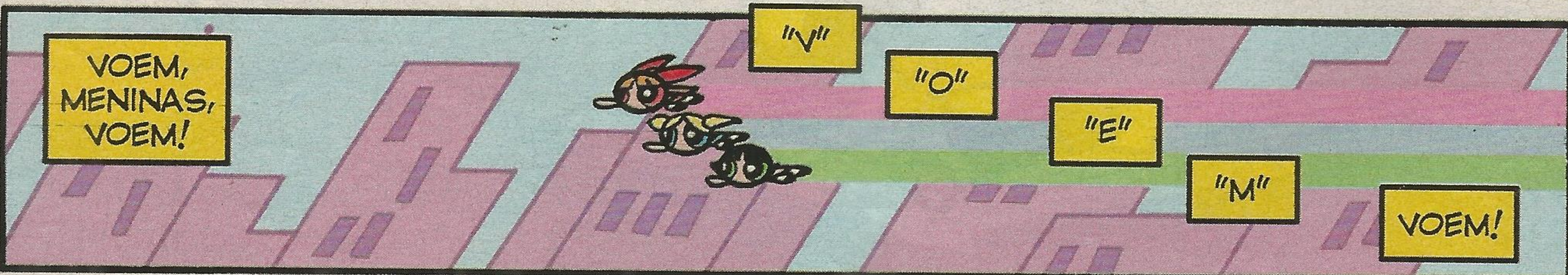


POR ISSO,  
ORDENO QUE  
DESTRUAM A...  
...P-R-E-F-E-I-T-U-R-A!

XII!  
QUEREM  
DESTRUIR UMA  
PERFEITA... O  
QUÊ?

NÃO!  
ESPEREM!  
É OUTRA  
PALAVRA!

JÁ  
SEI PRA  
ONDE ELES  
VÃO!



VOEM,  
MENINAS,  
VOEM!

"V"

"O"

"E"

"M"

VOEM!







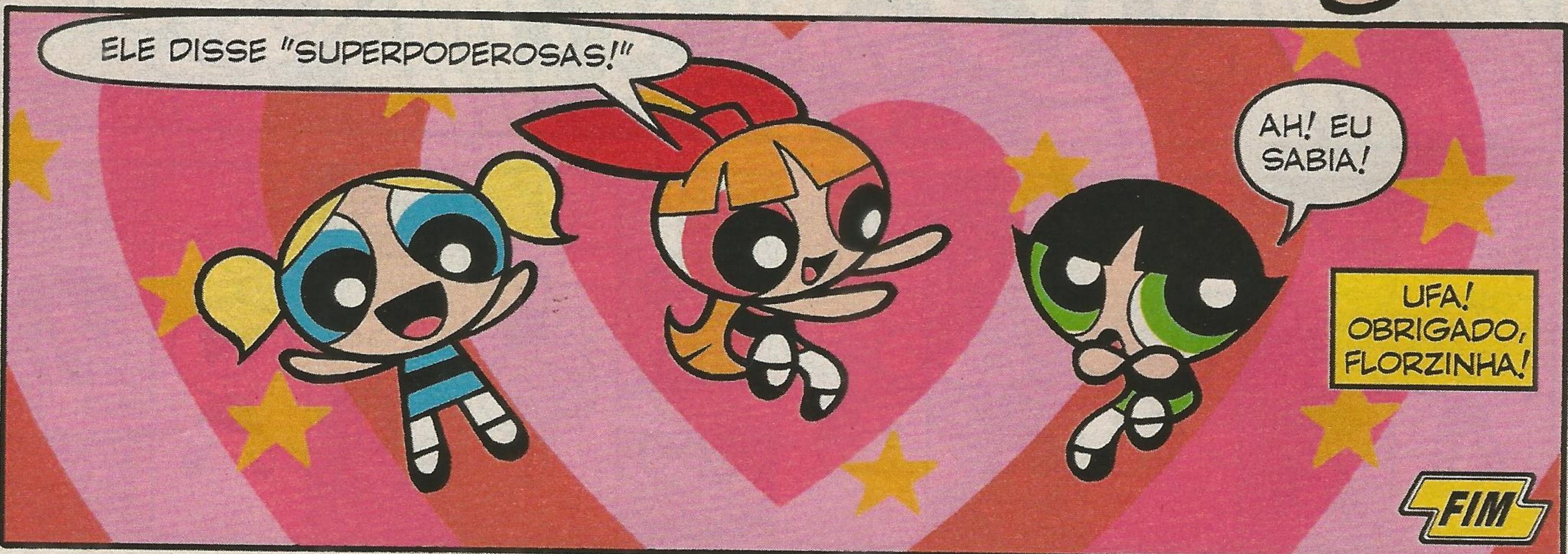
DECIFRANDO O ENIGMA, AS MENINAS  
CHEGAM AO ESCONDERIJO...



E, ASSIM, O DIA FOI SALVO...  
GRAÇAS ÀS MENINAS  
S-U-P-E-R-P-O-D-E-R-O-S-A-S!



ELE DISSE "SUPERPODEROSAS!"





Resposta na página 42.







Participe mandando  
a sua piada para:

**Revista RECREIO**

**Seção Piadinhas**

Av. das Nações Unidas, 7221

8º andar - São Paulo - SP

CEP 05425-902

recreio.abril@atleitor.com.br

**Entre em contato  
com a gente:**

**Atendimento ao leitor**

**Tel.: (11) 3037-4447**

(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h  
e das 14 h às 16 h)

**Fax: (11) 3037-4468**

**E-mail**

recreio.abril@atleitor.com.br

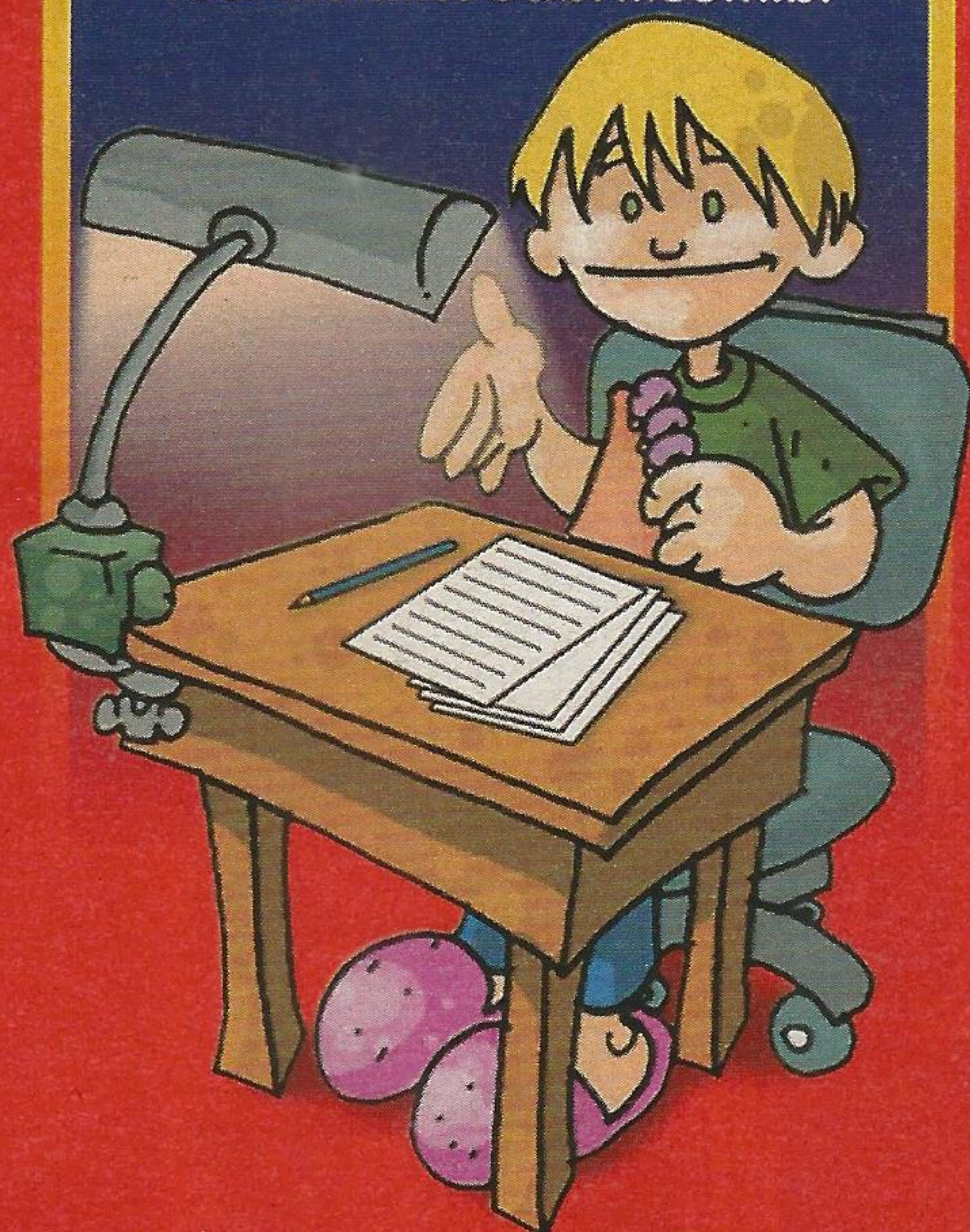
**Na internet**

**Site**

www.recreionline.com.br

**E-mail**

recreionline@abril.com.br



**Faça sua assinatura  
e não perca nenhuma  
edição da RECREIO**

**59TZ**

**Ligue para:**

**Grande São Paulo**

**3347-2121**

**Demais  
localidades  
0800-701-2828**



# Piadinhas

**Um médico muito louco  
inventou um remédio  
que curava a dor antes  
mesmo de ela aparecer.  
Qual é o nome do filme?  
Extermina Dor do Futuro.**

Victor Guimarães Loturco,

10 anos

Itatiba - SP

**Uma menina chegou  
à lanchonete  
e perguntou:**

**— O que tem nesse  
sanduíche?**

**O garçom respondeu:**

**— Tem perna de sapo,  
olho de cobra, mosca  
e rabanete.**

**— Ai que nojo! Tira  
o rabanete.**

José Domingos Dias de Paiva,

12 anos

Fortaleza - CE

**O que acontece  
quando um bailarino  
é despedido?**

**Ele dança.**

Rômulo Ferreira, 10 anos

Castanhal - PA

**O que o cupim mineiro  
pediu para outro?**

**"Me dá um cupim  
d'água."**

Júlia Pfister Kimus Dias, 9 anos

Teresópolis - RJ

**Qual o cúmulo da força?**

**Apertar uma moeda até  
que a cara coloque a  
língua para fora.**

Alyna Cristina Pinheiro da Silva,

11 anos

Recife - PE

**Qual é o número que  
ao contrário faz  
como a vaca?**

**Um.**

Ingrid H. Schossler, 9 anos

Santa Maria - RS

**EDITORA Abril**

Fundador: VICTOR CIVITA  
(1907 - 1990)

Editor: Roberto Civita

Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa  
(Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile

Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal  
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

**RECREIO**

Diretora de Redação: Giseline Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato

Reporters: Julia Moiolli

Editora de Arte: Priscila Afonso

Estagiária: Noêmia Lopes (texto)

Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica

Preparador Digital: Dinei Balieiro

Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo

Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira

Consultoras Pedagógicas: Lúcia Izecson de Carvalho  
e Marta Wolak Grosbaun

Colaboraram nesta edição: Roberta Viganó e Ronny Marinoto (texto)  
e Eduardo Perácio (revisão)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti Serviços Editoriais:  
Wagner Barreira Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza

**PUBLICIDADE** Diretor de Publicidade: Eduardo Leite Gerente de  
Publicidade: Renato Resston Executivos de Negócios: Analucia Bertola e João  
Eduardo Dias Diretor de Publicidade Regional: Jacques Baisi Ricardo  
Representante: Rogério Ponce de Leon (RJ) Coordenadora: Juliana de Moura  
**NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE** Diretor: Pedro Codognotto Gerentes de  
Vendas: Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO**  
Diretor de Marketing: André Felipe D'Amato Gerente de Produto: Priscila  
Pezoso Consultores de Negócios: Mônica Viotto e Tiago Afonso **MARKETING**  
**PUBLICITÁRIO** Gerente de Marketing Publicitário: Elaine Komatsu  
Assistente de Marketing Publicitário: Renata Marques **PLANEJAMENTO E**  
**PROCESSOS** Coordenador de Projetos: Renato Cagno Assistente de  
Produto: Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS** Diretora de Operações de  
Atendimento ao Consumidor: Ana Dávols Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar,  
Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 Publicidade: (11) 3037-  
5000, Central-SP (11) 3037-6564 Classificados: 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700  
www.publilabril.com.br Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo  
Horizonte-MG - R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31)  
3282-0630, fax: (31) 3282-8003 Blumenau-SC - R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP  
89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 Brasília-DF  
- SCN - Q. 1 Bld. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tel.: (61) 315-  
7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 Campinas-SP - R. Conceição, 233, 26º andar, c. 2613/2614,  
CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 Cuiabá-MT - R.  
Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda.,  
telefax: (65) 3027-2772 Curitiba-PR - Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, s. 601/602, Centro  
Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 Florianópolis-SC -  
R. Manoel Isidoro da Silva, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da  
Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 Fortaleza-CE - Av. Desembargador Moreira,  
2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios  
de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 Goiânia-GO - R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP  
74120-020, Middle West Representações Ltda., tel.: (62) 215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158  
Joinville-SC - R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos  
Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 Londrina-PR - R. Adalberto Regina  
Gundalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax:  
(43) 3357-1122, fax: ramal24 Manaus-AM - Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP  
69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 Porto Alegre-RS - Av.  
Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3327-  
2855 Recife-PE - R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330,  
MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 Ribeirão Preto-SP - R. João Penteado,  
190, CEP 14025-010, Intermedia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-  
9233 Rio de Janeiro-RJ - Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial  
Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 Salvador-BA - Av. Tancredo Neves, 805, sl.  
402, Ed. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação  
Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 Vitória-ES - Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42,  
Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

**PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL** Veja: Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais  
Negócios: Exame, Você S/A Jovem: Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau,  
Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy Estilo: Claudia, Elle, Estilo de Vida,  
Manequim, Manequim Noiva, Nova Turismo e Tecnologia: Aventuras na História, Guia  
Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das  
Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip Casa e Bem-Estar: Arquitetura e  
Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples  
Alto Consumo: Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Titi, Viva Mais!  
Fundação Victor Civita: Nova Escola

**RECREIO** (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 228, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A.  
Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer  
momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor  
correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial apli-  
cável. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca.  
Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de  
Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.  
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.  
www.abril.sac.com

Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

**IVZ**

**FIPP**

**ANER**

**EDITORA Abril**

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carrazzi,  
José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini



# REVISTÃO DO FILME



REVISTÃO DO FILME

Disney  
**NEM QUE  
VACÊ TUSSE**

BRINQUEDO PARA  
RECORTAR E MONTAR!

PASSATEMPOS!

DICAS DE LANCHES  
E PIQUENIQUES!

RECEITA DO  
BOLO DO XERIFE!

HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS  
INÉDITAS!



JOGOS E  
CURIOSIDADES!

**GRÁTIS!**  
TATUAGENS  
DOS PERSONAGENS  
DO FILME!

**NAS BANCAS!**



**ESCREVA PARA  
A GENTE:**

**Revista  
RECREIO**

Av. das Nações  
Unidas, 7221

• 8º andar

São Paulo • SP

CEP 05425-902

**E-mail:**

recreio.abril@  
atleitor.com.br

E aí, galera?  
Gosto muito das  
reportagens sobre  
filmes e das piadas.  
Quero parabenizá-los  
pelo ótimo trabalho.  
Continuem fazendo  
sucesso!

**WELLINGTON ALVES  
DOS SANTOS**  
NOVA SERRANA - MG

**Será que você  
adivinha de que  
turma o Pietro de  
Menezes é fã?**

AMPARO - SP

**O Jefferson Corrêa  
caprichou muito  
neste desenho  
da Rosita.**

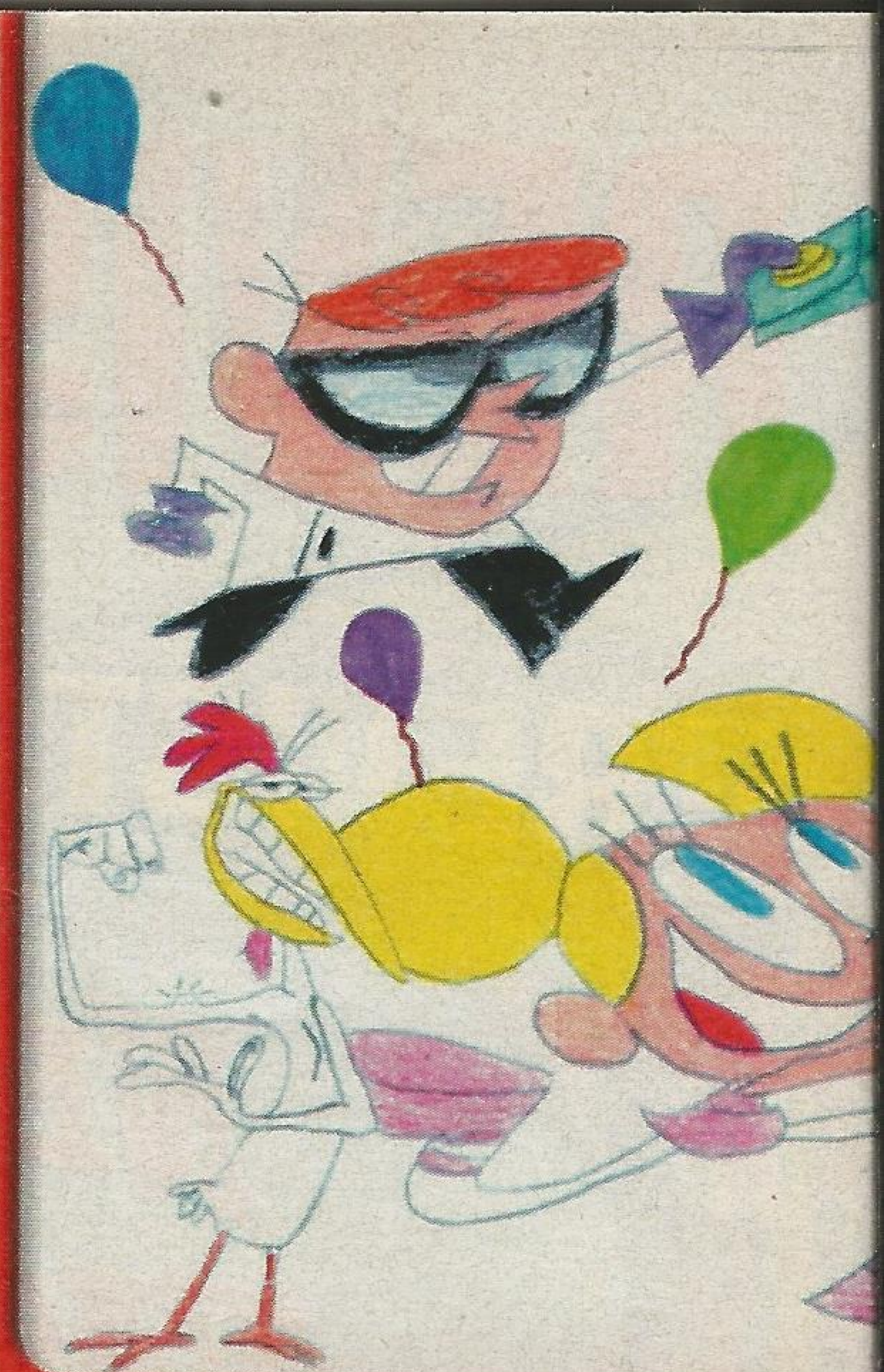
ITAJAÍ - SC

Adoro as seções da  
RECREIO e estou  
curtindo muito a nova  
coleção! Queria mais  
quadrinhos dos  
Flintstones e uma  
pasta para guardar  
as matérias da  
seção *Escola*.

**LEONARDO DE ANDRADE**  
SÃO PAULO - SP

**O Marcos  
Higashi  
aproveita  
bastante a  
seção *Escola*  
e pede mais  
piadas na  
revista.**

SÃO PAULO - SP

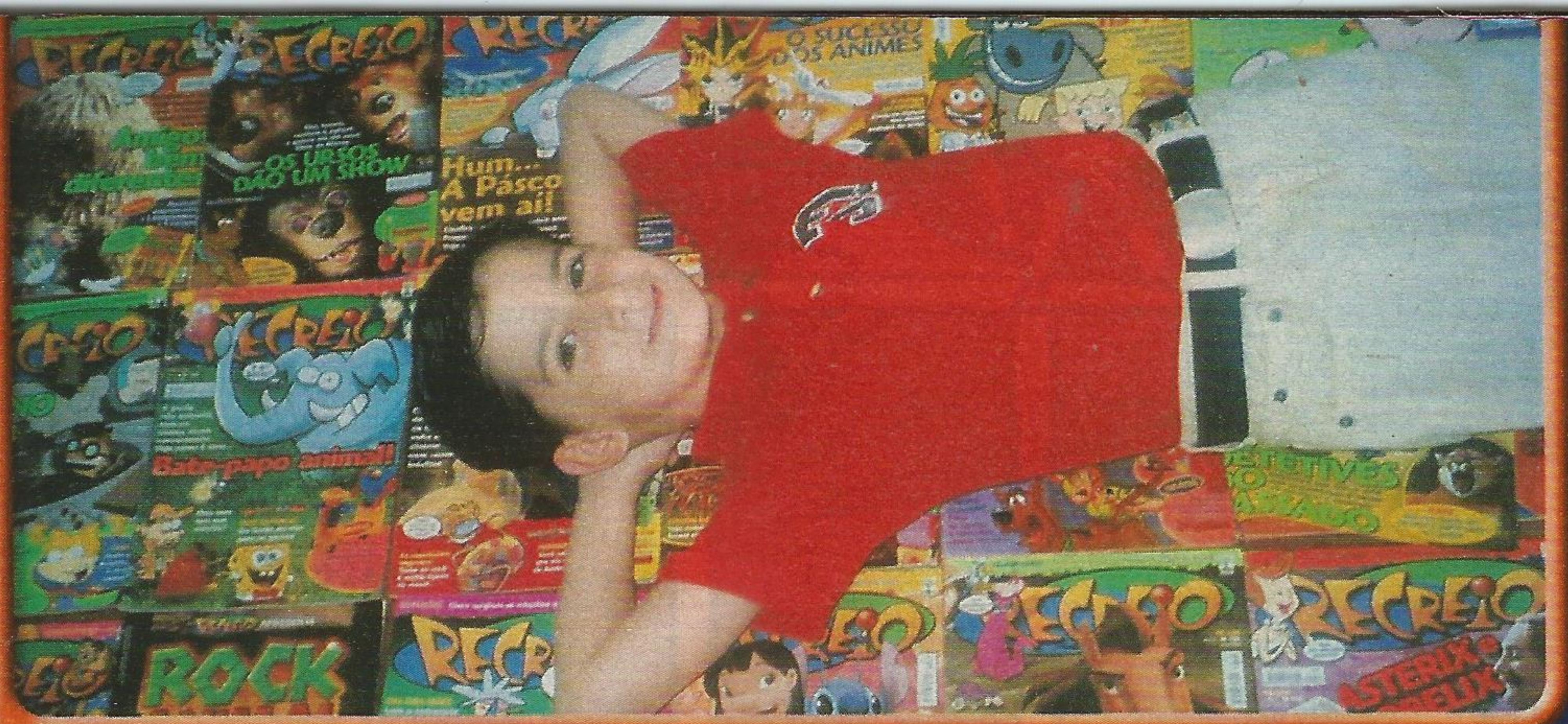


**O Renan de Oliveira,  
de 10 anos, quer  
uma coleção com  
dinos robôs.**

SANTO ANDRÉ - SP







**O João Vitor  
Lustosa adora  
coleccionar a turma  
CIRCOMIX.**

**FORTALEZA - CE**

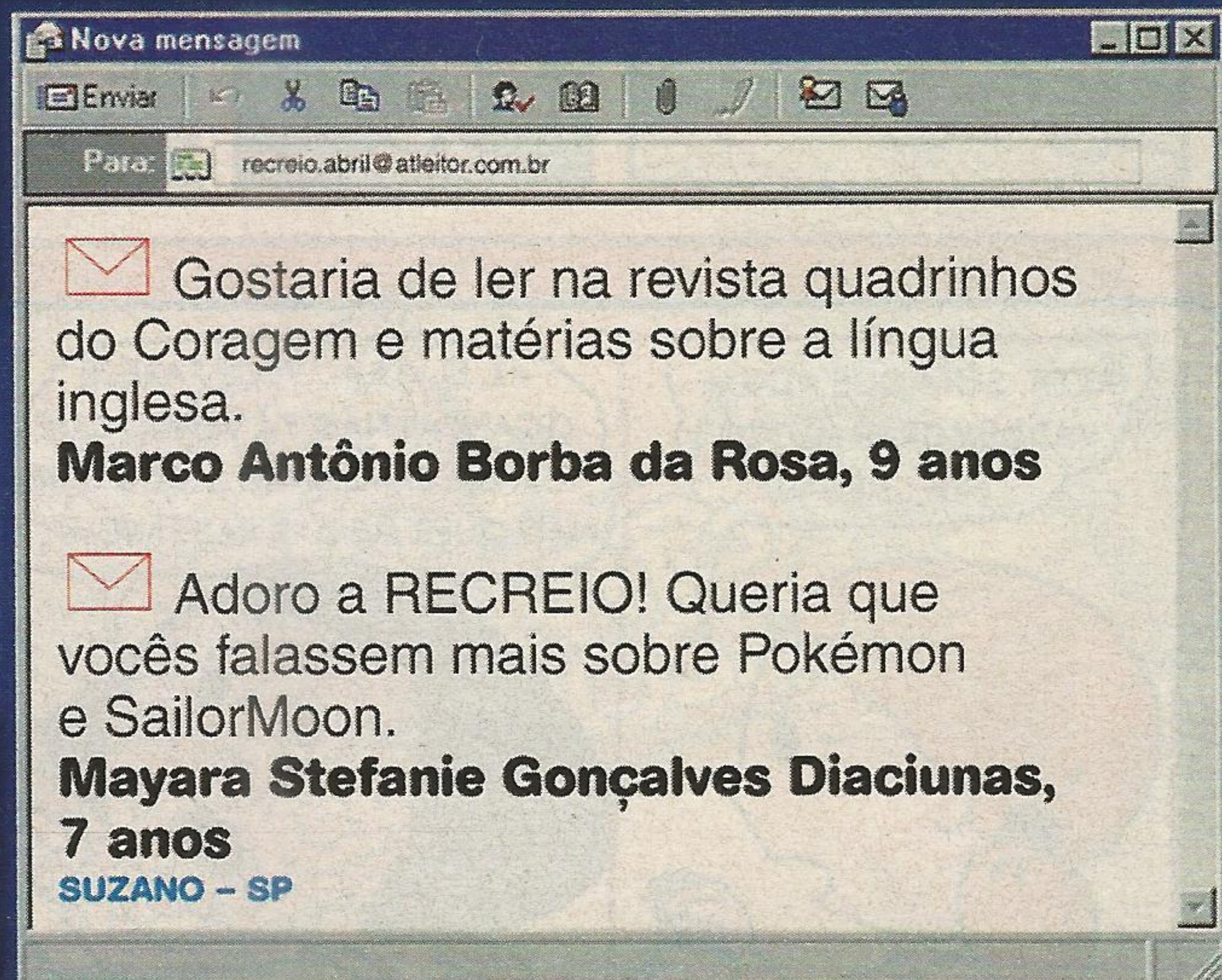


**Queria uma matéria  
sobre as diferentes  
raças de cachorros.**

**LUIZ FERNANDO CAMPOS  
SÃO PAULO - SP**

**A Débora, de 8 anos,  
se diverte muito com  
os passatempos!**

**DOURADOS - MS**



**O Mário Sérgio V.  
Stopa, de 11 anos,  
adora o CIRCOMIX!**

**SÃO BERNARDO DO CAMPO - SP**

**Oi, pessoal! Gosto  
muito dos quadrinhos  
do Johnny Bravo!**

**GABRIEL DE OLIVEIRA  
BRASÍLIA - DF**

**Este é o Acyr da  
Silva Coelho Neto,  
que curtiu a matéria  
sobre Shrek 2.**

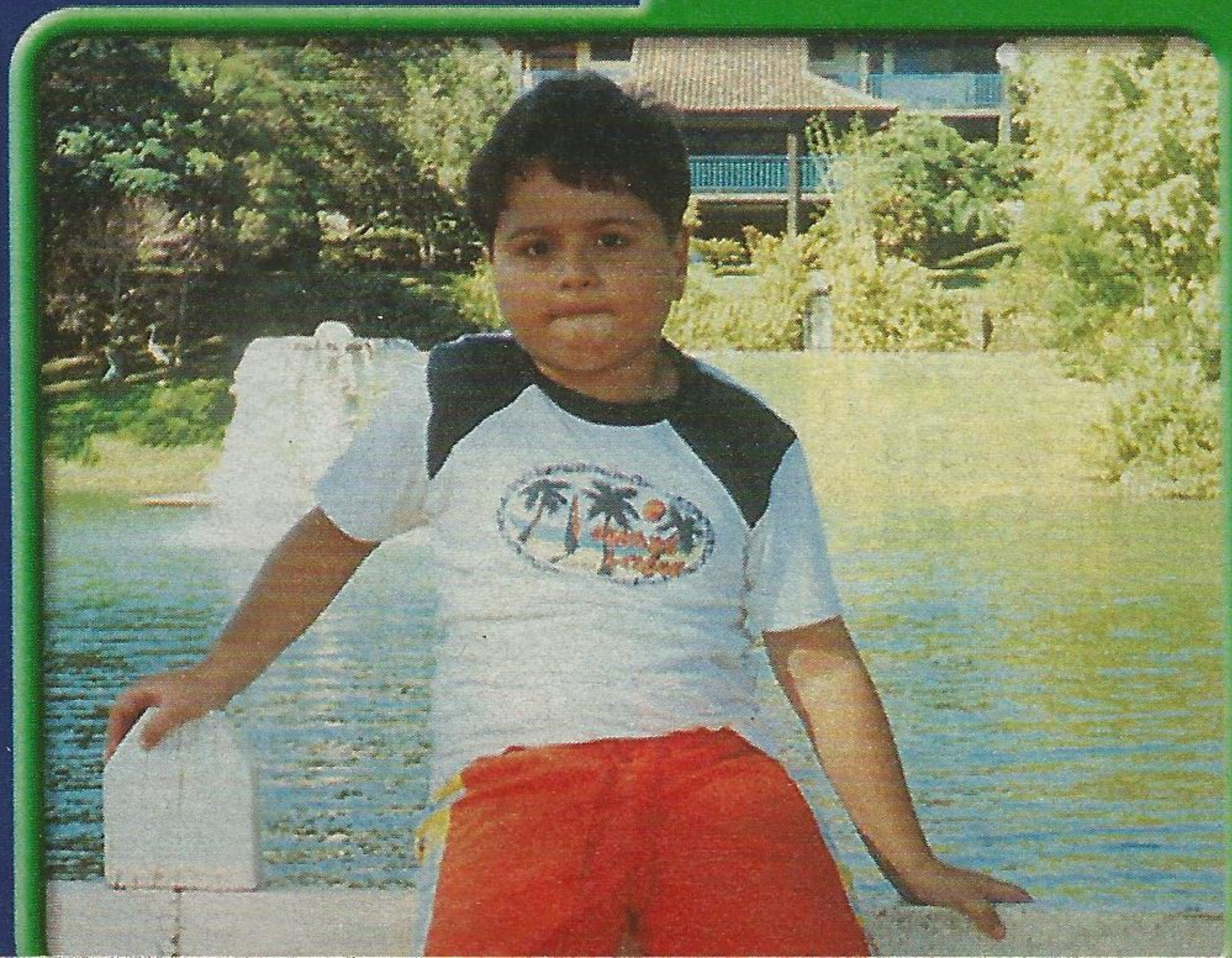
**RIO DE JANEIRO - RJ**

**Quem fez o pássaro  
foi a fã da RECREIO  
Thiffany da Costa.**

**NOVA IGUAÇU - RJ**

**Quero mais textos  
sobre a Pantera  
Cor-de-Rosa.**

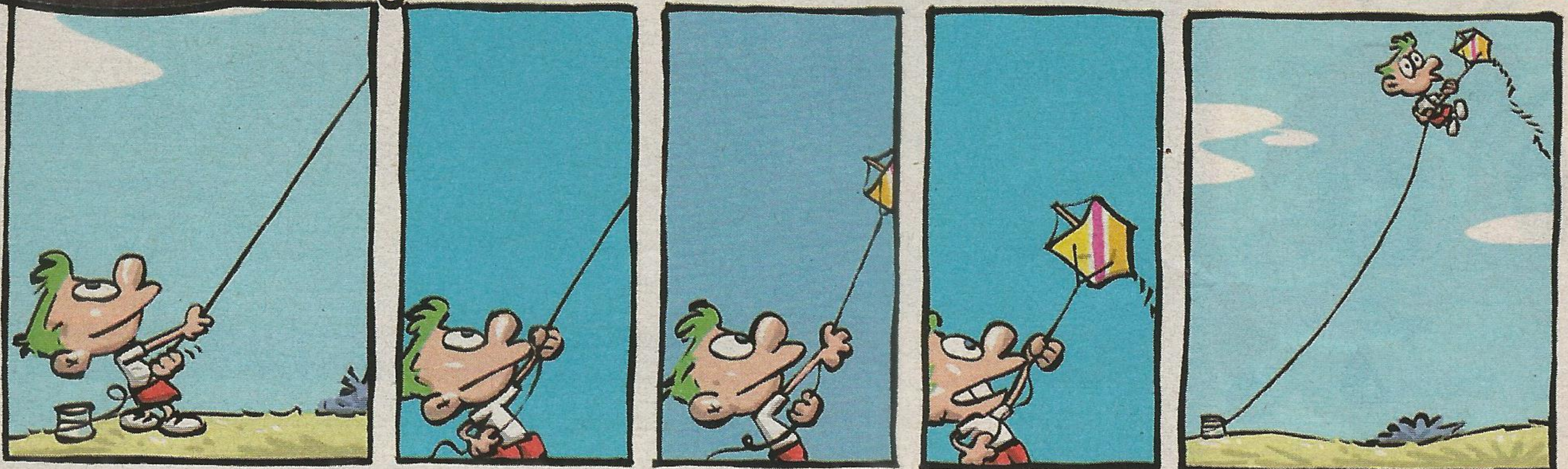
**MATHEUS ROSSY AGUIAR  
CAPITÃO POÇO - PA**





# TIRINHAS!

Animatiras



© Editora Abril S.A.

por Jean Galvão

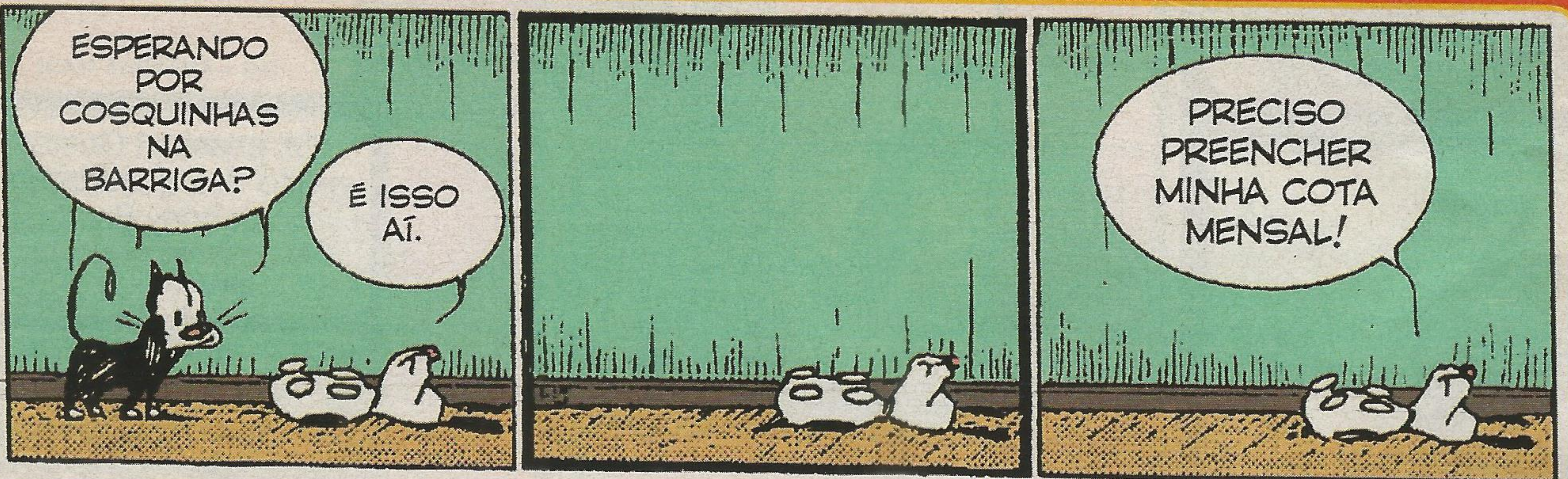
Rita



© Editora Abril S.A.

por Célia Catunda

Aumiau



© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Patrick McDonnell

## SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 11

- A - R2
- B - R6
- C - R3
- D - R4
- E - R5
- F - R1

Páginas 22 e 23



Página 37





Kellogg's®

TONY®

Leo Burnett

SÓ NÃO EXAGERE  
NAS MANOBRAS:  
VOCÊ PRECISA DOS DENTES  
PARA COMER SUCRILHOS.

www.sucrilhos.com.br

Desperte o tigre  
em você.





# BRINCADEIRAS OLÍMPICAS DO TODDYNHO:

DESCUBRA A MENSAGEM COLOCANDO A LETRA CORRESPONDENTE A CADA FIGURA.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
												
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
												



NOVOS SABORES



Chocolate Tradicional



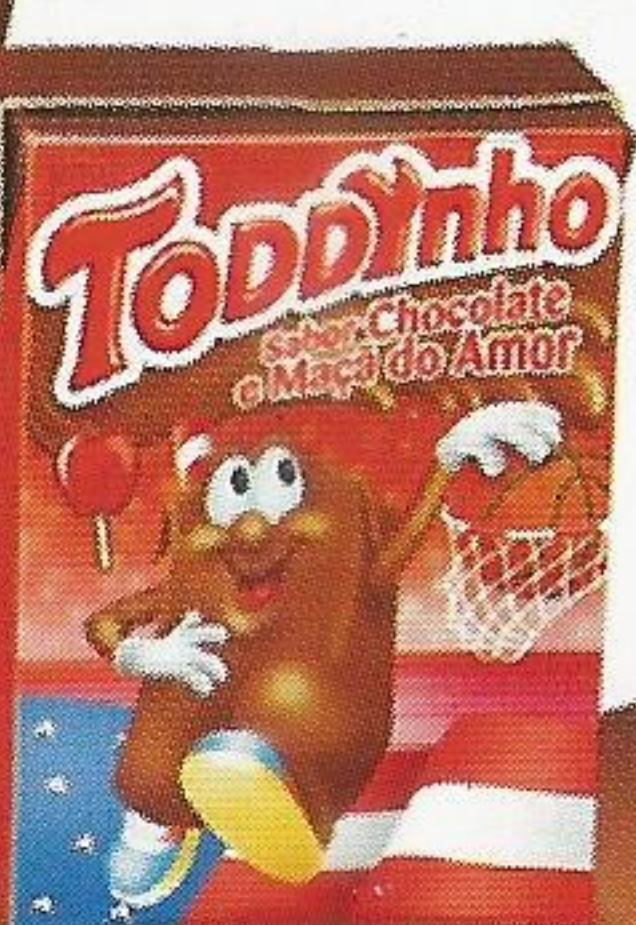
Brigadeiro



Napolitano



Chocolate e Doce de Leite



Chocolate e Maça do Amor

**Toddynho**  
SABORES OLÍMPICOS

EXPERIMENTE!

www.toddynho.com.br